
Red Faction
Das neue Half-Life: Wände, Fenster, Türen, Böden — alles zerstörbar!
FIFA 2002
Erstmals ausprobiert: Wie das neue Pass-System funktioniert
09/2001 DM 9,99
bfr 235,- dkr 44,- FF 38,- Dr 1.900,- Lit 11.300
sfr 9,90 hfl 12,80 öS 80,- Lfr 235,- ptas 970,-
Wissen, was gespielt wird
PC Games
DVD
DER TEST
Max Payne
Endlich: Die genialste Action-Ladung seit Matrix!
EXKLUSIV-BILDER
Praetorians
Black & White
Die offizielle Zusatz-CD:
• Erste Screenshots enthüllt!
• Die wichtigsten Features!
Die genialen Echtzeit-Schlachten der Commandos-Macher: PC Games erklärt erstmals Spielablauf und Steuerung!
Mech Commander 2
Großer Test: Microsoft lässt gigantische Kampfroboter aufeinander los!
Baldur's Gate 2 Add-on
Test auf vier Seiten: Fulminanter Abschluss der Rollenspiel-Saga! Plus: Tipps & Tricks!


„Sich von zu Hause abnabeln? Ich wollte schon früh meinen eigenen Weg gehen. Gut, wenn man da finanziell unabhängig ist."
Wir machen den Weg frei
Volksbanken Raiffeisenbanken
www.vr-networld.de
Die Volksbanken Raiffeisenbanken arbeiten im FinanzVerbund mit DG BANK, GZ-Bank, WGZ-Bank, Bausparkasse Schwäbisch Hall, DG HYP Deutsche Genossenschafts-Hypothekenbank, DIFA Deutsche Immobilien Fonds AG, Münchener Hypothekenbank eG, R+V Versicherung, Union Investment, VR-Leasing

Fast eine **Million Leser!**

Dienstag | 10. Juli 2001
Wussten Sie schon, dass jede einzelne PC-Games-Ausgabe von fast einer Million Menschen gelesen wird? 970.000 Spielebegeisterte erreicht jede Ausgabe – fast 14-mal so viele, wie ins ausverkaufte Münchner Olympiastadion passen. Herausgefunden hat dies – wie jedes Jahr – das renommierte Allensbacher Institut. Im Jahr 2000 lag der so genannte AWA-Wert übrigens bei 860.000 Lesern. Auch weiterhin ist PC Games Deutschlands meistgelesenes PC-Spielemagazin.

Freitag | 13. Juli 2001
Neuer Besucherrekord auf www.pcgames.de. Die täglichen, frischen News werden nicht nur von PC-Games-Lesern geschätzt – auch viele Spiele-Entwickler schauen sich hier neueste Screenshots an, erfahren die letzten Gerüchte und stöbern in den umfangreichen Datenbanken. Großer Vorteil von www.pcgames.de: Anders als reine Online-Magazine arbeitet unser Web-Team intensiv mit den Heft-Redakteuren zusammen, die durch ihre langjährigen, engen Kontakte zu den Spiele-Entwicklern häufig schon lange vor offiziellen Ankündigungen im Bilde sind. Bestes Beispiel: Unsere heutige, brandheiße News-Meldung zum **Black & White**-Add-on. Kein anderer Webauftritt – selbst **B&W**-Fansites nicht – hatte die Meldung samt der ersten Bilder so schnell online. Mehr über das überraschend angekündigte Add-on lesen Sie auf Seite 28. Auf CD/DVD liefern wir den lang erwarteten Mega-Patch mit. Außerdem sind PC-Games-Leser die Ersten, die ihre Bewohner beim Fußballspielen beobachten dürfen – diese Erweiterung gibt's in diesem Monat nur bei uns!

Montag | 16. Juli 2001
Die neuesten IVW-geprüften Verkaufszahlen sind da: Gegenüber dem 1. Quartal haben zwischen April und Juni Monat für Monat durchschnittlich rund 35.000 Leser mehr zur PC Games gegriffen – ein sattes Plus von 13,8 Prozent. Für diesen schönen Erfolg bedanken wir uns ganz herzlich bei allen PC-Games-Lesern.

Donnerstag | 19. Juli 2001
Neben **Commandos 2** arbeitet man bei Pyro in Madrid derzeit an mindestens zwei weiteren Projekten. Eines davon heißt **Praetorians**, macht Sie zum Anführer von römischen Heerscharen und lässt Sie dramatische Echtzeit-Schlachten miterleben – so wie man sie aus der **Gladiator**-Anfangssequenz kennt. Projektleiter Javier Arevalo hat uns – natürlich exklusiv – viele bislang geheime Details zu **Praetorians** verraten; die Titelgeschichte startet ab Seite 22.

Montag | 23. Juli 2001
Der **Max Payne**-Test entwickelte sich zum Albtraum: Noch bis wenige Tage vor Druckbeginn weigerte sich 3D Realms, das längst fertige Spiel testen zu lassen. Dank der Schützenhilfe von Take 2 Interactive in München klappte es dann doch noch. Entgegen kam uns beim Testen die vergleichsweise kurze Spielzeit von **Max Payne** ... aber lesen Sie selbst – ab Seite 68.

Freibadtaugliche August-Bräune und viel Spaß mit der neuesten Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team



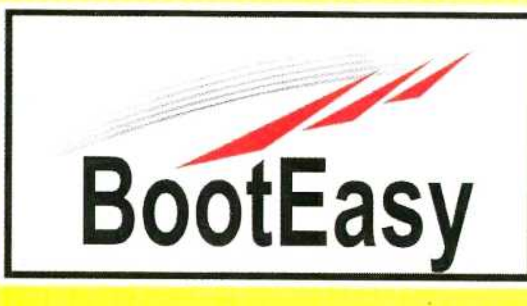


Von einem der 5 größten Mainboard-hersteller der Welt:

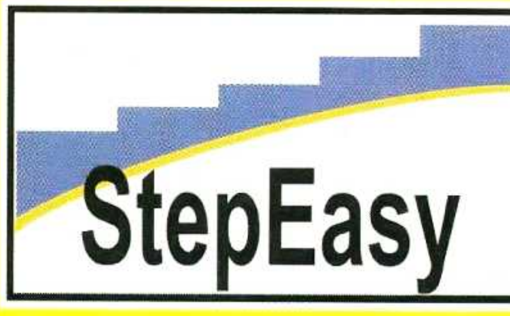
Performance
Stabilität
Innovationen



Booten in 4 Sekunden mit



Übertakten leicht gemacht mit



Besuchen Sie uns:
www.QDIGRP.com

Inhalt 9/2001

Aktuelles

Reportage

Counter-Strike oder Everquest? Erfahren Sie in unserem Feedback, welche Online-Spiele die PC-Games-Leser favorisieren.

Vorschau

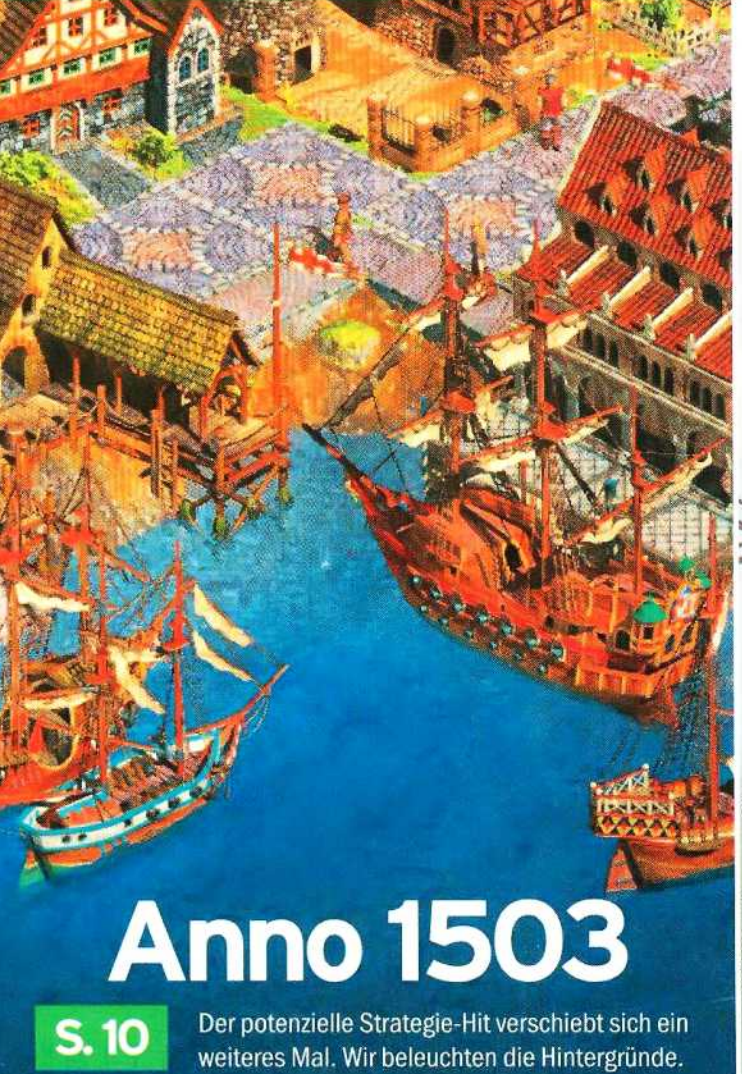


Evil Twin
Evil Twin wirbelt in Hochgeschwindigkeit durch abwechslungsreiche, herausfordernde Albtraum-Levels und reißt seine Klappe gehörig weit auf. Details gibt's ab Seite 50.

Test



AKTUELLES



Anno 1503
S. 10 Der potenzielle Strategie-Hit verschiebt sich ein weiteres Mal. Wir beleuchten die Hintergründe.

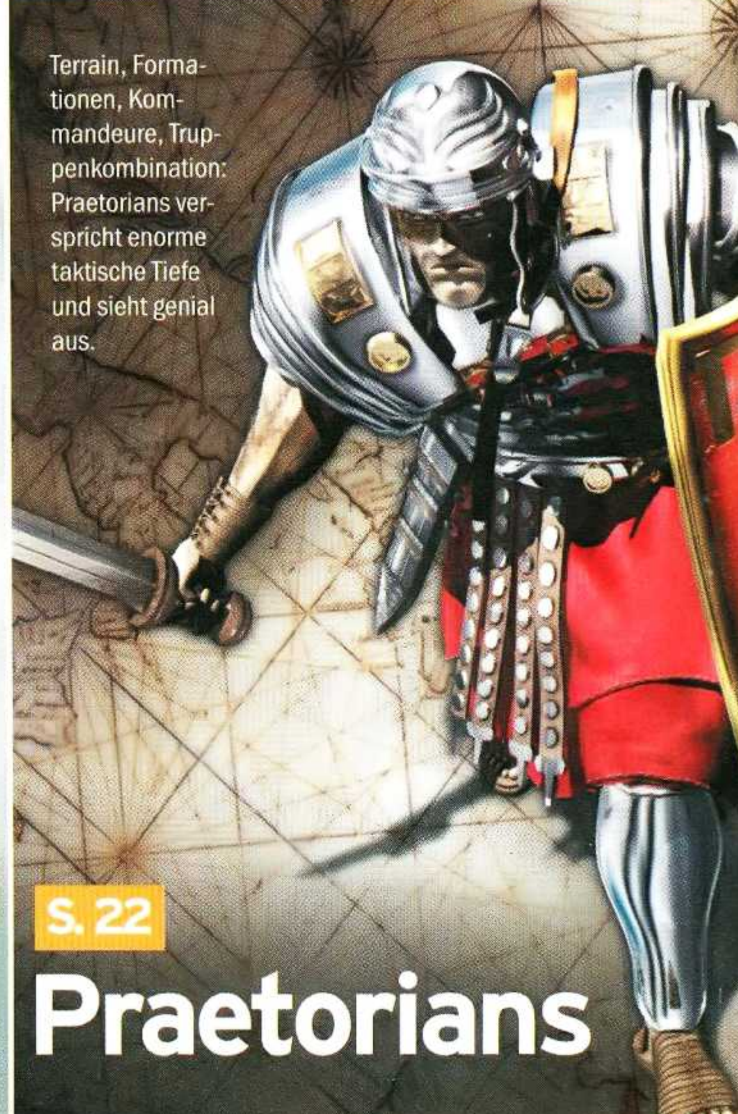
REPORTAGE



Spielen über Internet ist derzeit schwer angesagt. Wir wollten es von unseren Lesern genau wissen. Hier lesen Sie die Ergebnisse.

Feedback: Online-Spiele S. 16

VORSCHAU



Terrain, Formationen, Kommandeure, Truppenkombination: Praetorians verspricht enorme taktische Tiefe und sieht genial aus.

S. 22 **Praetorians**



Mech Commander 2

Lauter, schneller, actionreicher. **Mech Commander 2** verabschiedet sich vom behäbigen Gameplay des Vorgängers. Lesen Sie den ausführlichen Testbericht ab Seite 80.

Tipps & Tricks

Hardware

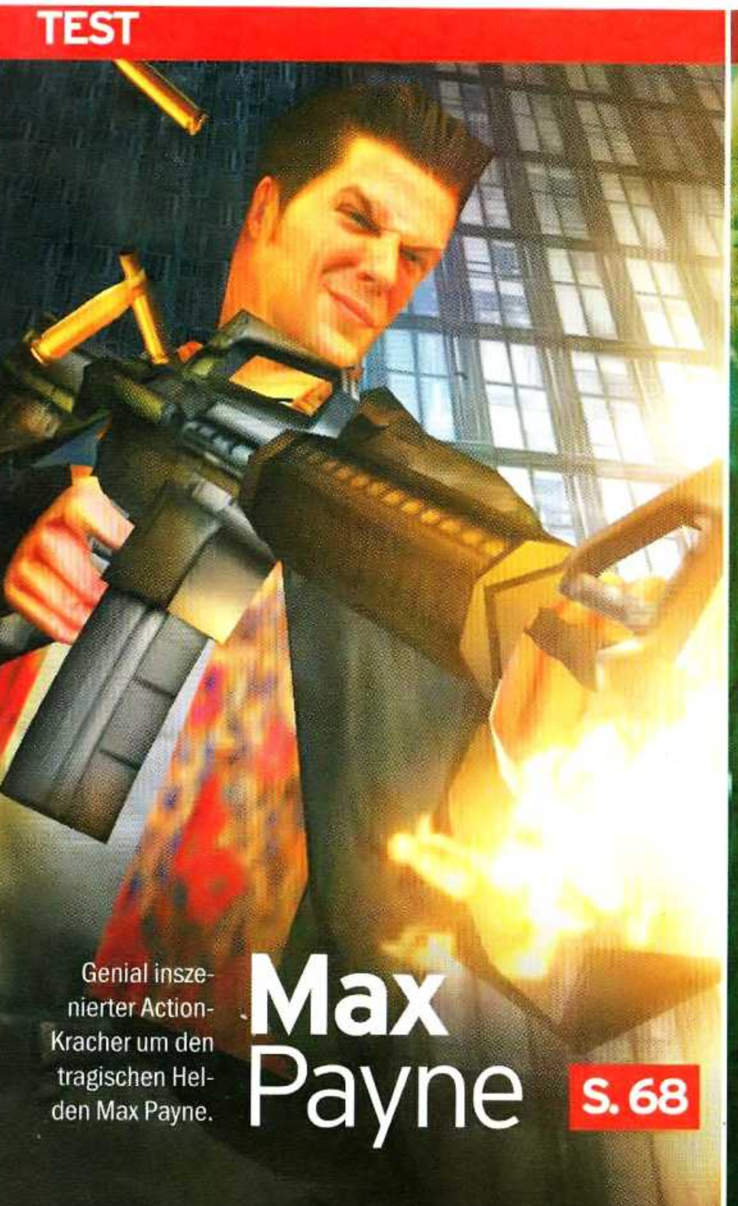
Service



Operation Flashpoint

Im zweiten Teil unserer Komplettlösung führen wir Sie zum Sieg über die russischen Aggressoren auf Kolgujev.

TEST

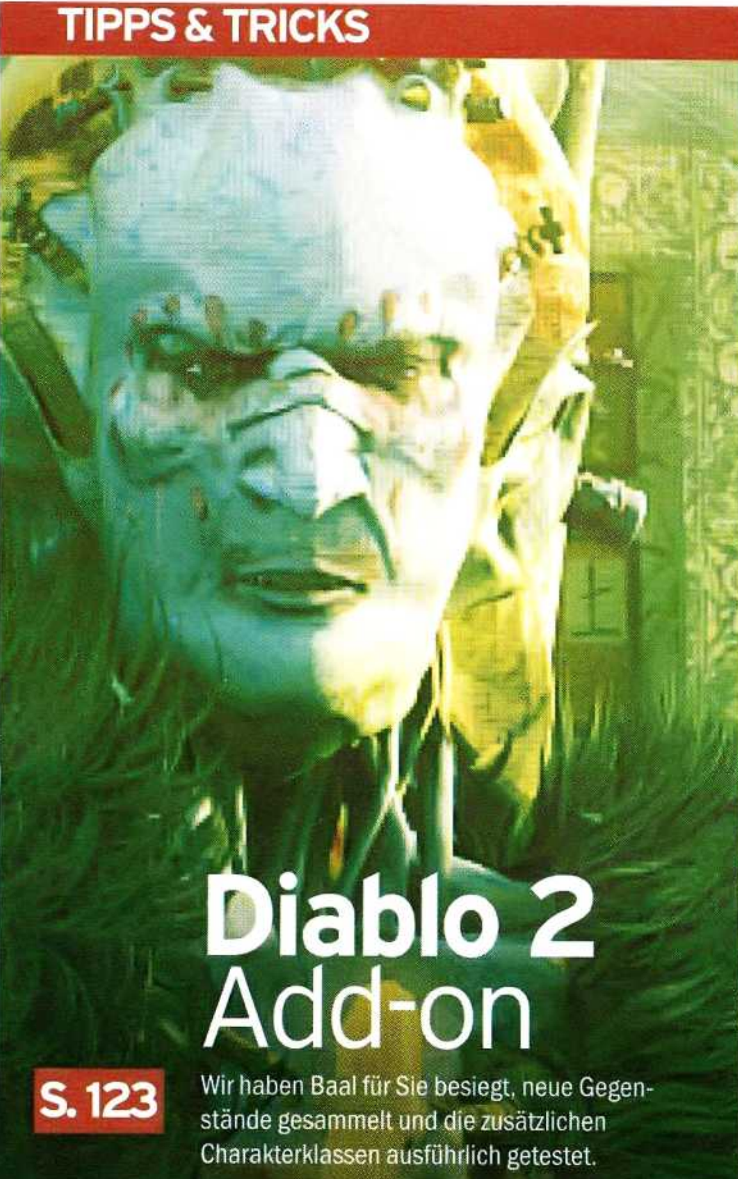


Genial inszenierter Action-Kracher um den tragischen Helden Max Payne.

Max Payne

S. 68

TIPPS & TRICKS

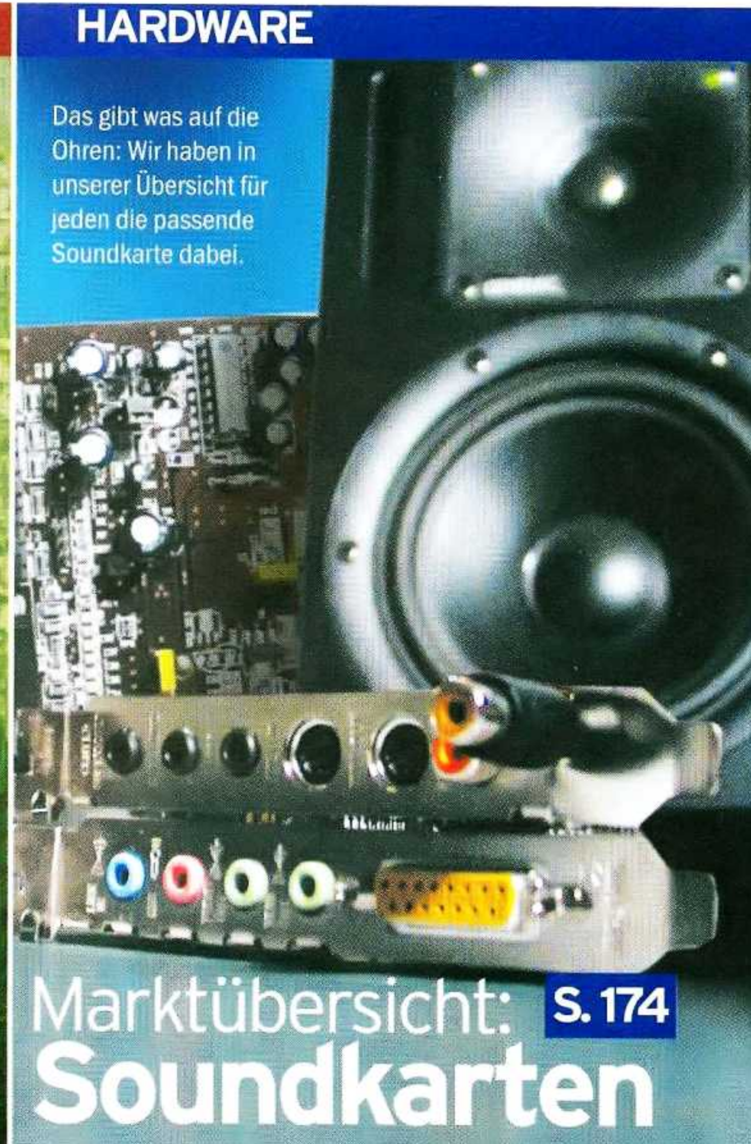


Diablo 2 Add-on

S. 123

Wir haben Baal für Sie besiegt, neue Gegenstände gesammelt und die zusätzlichen Charakterklassen ausführlich getestet.

HARDWARE



Das gibt was auf die Ohren: Wir haben in unserer Übersicht für jeden die passende Soundkarte dabei.

Marktübersicht: Soundkarten

S. 174



Max Payne

Nicht erschrecken: **Max Payne** schaut in Wirklichkeit natürlich nicht so aus wie auf diesem Bild. Was Sie hier sehen, ist ein so genanntes Wireframe-Modell, sozusagen die Grundstruktur von **Max Payne**. Die zahlreichen Linien ergeben insgesamt einen dreidimensionalen Körper und grenzen Flächen ab, die die Entwickler mit Texturen überziehen. Das Ergebnis sind unglaublich lebensechte Bewegungen: Wenn Max den Abzug seiner Pistole betätigt, bewegt sich beispielsweise sein Finger.

Entwickler .... Remedy Anbieter ....Take 2



Superkräfte zum Superpreis!

SUPER DELL

Gleich mitbestellen: 17" Monitor E771 Aufpreis nur DM 499

NEU: bis zu 1,8 GHz

Abbildungen können vom Angebot abweichen. Monitor ist nicht im Angebot enthalten.

DELL™ Allround PC DIMENSION™ 8100

100 DM Internet Sparvorteil

Intel® Pentium® 4 Prozessor 1,3 GHz
- 128 MB RDRAM
- 10 GB** Festplatte
- **32 MB nVidia GeForce2 MX Grafik mit TV-Out**
- **48x CD-ROM Laufwerk**

1.999 DM

Systempreis ohne Monitor
Angebot siehe rechts oben.

Mit diesem starken Angebot von Dell™ können Sie sich Ihren eigenen Super-Helden nach Hause holen! Die Top-Leistung des Dimension™ 8100 mit Intel® Pentium® 4 Prozessoren bis zu 1,7 GHz bedient Spiele-Freak und Profi-Anwender gleichermaßen - denn Dell™ Dimension™ Systeme mit Intel® Pentium® 4 Prozessoren liefern Ihnen die Performance, wo Sie sie am meisten brauchen! Doch damit nicht genug der schlagenden Argumente: Machen Sie mit der GeForce3 Grafikkarte einen Quantensprung in der Computergrafik und erleben Sie eine einmalige fotorealistische Wirklichkeit. Schlagen Sie jetzt zu!

GeForce3 Grafikkarte NEU!
- Ultimative Performance bei hohen Auflösungen: bis zu 4x schneller als GeForce2 Ultra
- Fotorealistische 3D-Animation durch nfinite FX Engine
- optimiert für Intel® Pentium® 4 Prozessoren und DirectX 8 Anwendungen

statt GeForce2 GTS nur **464 DM**

NEU!!! TOPANGEBOT
DELL™ Allround PC DIMENSION™ 4200

Intel® Celeron™ Prozessor • 800 MHz • 128 MB SDRAM
10 GB** Festplatte • 32 MB GeForce2 MX Grafik mit TV-Out
48x CD-ROM

1.499 DM

Angebot siehe nächste Seite

Jetzt können Sie Ihren Dell™ Dimension™ PC auch finanzieren:
47 DM mtl./Laufzeit 36 Monate[1]



DELL™ Allround PC DIMENSION™ 8100

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 1,8 GHz
- Intel® 850 Chipsatz mit **400 MHz Frontside Bus**
- 128 MB PC 800 RDRAM, 400 MHz
- 10 GB** Ultra ATA-100 Festplatte
  Aufpreis für 20 GB** Festplatte nur 116 DM
- **32 MB nVidia GeForce2 MX 4x AGP Grafik mit TV-Out**
  32 MB GeForce2 GTS 4x AGP Grafikkarte nur 232 DM
- 48x CD-ROM Laufwerk
  Aufpreis für DVD/CD-RW Combo-Laufwerk nur 463 DM
- Creative Labs SoundBlaster 64V PCI Soundkarte
- optional Stereo-Aktiv-Lautsprecher schon ab 35 DM
- optional Modem nur 82 DM, ISDN-Karte nur 231 DM
- MF II-Tastatur, MS IntelliMouse, 3,5" Floppy, 4 USB Schnittstellen
- MS Windows® ME (OEM; Recovery CD)[2], MS Works Suite 2001 (OEM) inkl. **MS Word 2000** (OEM), Norton Anti-Virus 2000 (OEM)
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service

1.999 DM

Systempreis ohne Monitor
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,3 GHz
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,5 GHz **+400 DM**
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,8 GHz **+700 DM**

Finanzierung schon ab 63 DM mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

19" Flat Display Monitor UltraScan P991 mit FD „UltraScan" CRT 18.0" V.I.S., 107 kHz, 0,25 mm, max. 1280 x 1024/85 Hz nur 1.159 DM




4058 – D860801



DELL™ Multimedia PC DIMENSION™ 8100

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 1,8 GHz
- Intel® 850 Chipsatz mit **400 MHz Frontside Bus**
- 128 MB PC 800 RDRAM, 400 MHz
- **60 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM**
- **64 MB nVidia GeForce3 4x AGP Grafikkarte**
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- **12x/8x/32x CD-RW Laufwerk** inkl. Software Adaptec Easy CD Creator
- SoundBlaster Live! Value PCI Soundkarte
- **Harman Kardon HK 395 Stereo-Aktiv Lautsprecher inkl. Subwoofer**
- V.90 Daten/Fax Modem; Aufpreis für ISDN-Karte nur 150 DM
- MF II-Tastatur, MS IntelliMouse, 3,5" Floppy, 4 USB Schnittstellen
  Aufpreis für LogiTech Cordless Desktop™ iTouch™ nur 150 DM
- MS Windows® ME (OEM; Recovery CD)[2], MS Works Suite 2001 (OEM) inkl. **MS Word 2000** (OEM), Norton Anti-Virus 2000 (OEM)
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service

3.699 DM

Sparen Sie 352 DM gegenüber einem hochgerüsteten 8100 Allround System

Systempreis ohne Monitor
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,3 GHz
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,5 GHz **+400 DM**
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,8 GHz **+1.300 DM**

Finanzierung schon ab 118 DM mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

21" Flat Display Monitor UltraScan P1110 mit FD „Trinitron®" CRT 19.8" V.I.S., 121 kHz, 0,24 mm, max. 1600 x 1200/85 Hz nur 1.859 DM



4058 – D880801



Dell™ bietet Original Microsoft® Windows® vorinstalliert an.
www.microsoft.com/piracy/howtotell

Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt. und zzgl. Versandkosten in Höhe von 150 DM. Rufen Sie an für Ihr individuelles Angebot! Preisänderungen vorbehalten. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Kundendaten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung.

[1] **Effektiver Jahreszins nur 9,9% (Laufzeit 36 Monate). Ein Angebot der CC Bank AG Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt.**

[2] Microsoft® Software wird in einer OEM-Version geliefert. Microsoft® OEM Software wird von Dell™ ab Werk vorinstalliert und optimiert. Zum Lieferumfang gehören eine Recovery CD für die Wiederherstellung der Software und eine Dell™ Treiber CD. Die Recovery CD kann nur auf Dell™ Systemen installiert werden. Handbuch/Dokumentation erhalten Sie in der Online-Version.

** Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes; die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzterSoftware leicht differieren.

Dell™, das Dell™ Logo, Dimension™ und Inspiron™ sind eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der Dell Computer Corporation. Die Logos Intel Inside® und Pentium® sind eingetragene Warenzeichen der Intel® Corporation und ihrer Niederlassungen in den USA und in anderen Ländern. Trinitron® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sony Corporation. Microsoft® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation.

Hinweis für Verbraucher:
Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen.



DELL™ Professional PC DIMENSION™ 8100

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 1,8 GHz
- Intel® 850 Chipsatz mit **400 MHz Frontside Bus**
- 128 MB PC 800 RDRAM, 400 MHz
- **40 GB** Ultra ATA-100 Festplatte**
  Aufpreis für 60 GB** Festplatte nur 232 DM
- **32 MB nVidia GeForce2 GTS 4x AGP Grafikkarte**
  64 MB nVidia GeForce3 Grafikkarte nur 464 DM
- **DVD/CD-RW Combo-Laufwerk** mit
  8x DVD und 8x/4x/32x CD-RW-Laufwerk
- SoundBlaster Live! Value PCI Soundkarte
- **Harman Kardon Stereo-Aktiv-Lautsprecher**
- V.90 Daten/Fax Modem; Aufpreis für ISDN-Karte nur 150 DM
- MF II-Tastatur, MS IntelliMouse, 3,5" Floppy, 4 USB Schnittstellen
- MS Windows® ME (OEM; Recovery CD)[2],
  Norton Anti-Virus 2000 (OEM), MS Works Suite 2001 (OEM)
  inkl. **MS Word 2000** (OEM)
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service

Sparen Sie 124 DM gegenüber einem hochgerüsteten 8100 Allround System

2.999 DM

Systempreis ohne Monitor
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,3 GHz
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,5 GHz **+400 DM**
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,7 GHz **+700 DM**

Finanzierung schon ab 95 DM mtl./Laufzeit 36 Monate[1]





15" TFT Display 1503 FP
Auflösung 1024 x 768, Kontrast 200:1,
Blickwinkel H 70°/ V 55°
nur 1.159 DM

4058 – D870801





DIMENSION™ 4200 System ohne Abbildung.
Minitowergehäuse in schwarz.

DELL™ Allround PC DIMENSION™ 4200

Intel® Celeron™ Prozessor oder
Intel® Pentium® III Prozessor
- Intel® 815e Chipsatz mit 133 MHz Frontside Bus
- **128 MB PC 133 SDRAM, 133 MHz**
- 10 GB** Ultra ATA-100 Festplatte
  Aufpreis für 20 GB** Festplatte nur 116 DM
- **32 MB nVidia GeForce2 MX 4x AGP Grafik mit TV-Out**
  32 MB nVidia GeForce2 GTS Grafikkarte nur 232 DM
- 48x CD-ROM Laufwerk
  Aufpreis für 16x DVD-ROM Laufwerk nur 163 DM
- 250 MB Zip Built-In Laufwerk nur 231 DM
- Creative Labs SoundBlaster 64V PCI Soundkarte
- MF II-Tastatur, MS IntelliMouse, 3,5" Floppy, 4 USB Schnittstellen
- MS Windows® ME (OEM; Recovery CD)[2], MS Works Suite 2001 (OEM)
  inkl. **MS Word 2000** (OEM), Norton Anti-Virus 2000 (OEM)
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service

1.499 DM

Systempreis ohne Monitor
- mit Intel® Celeron™ Prozessor, 800 MHz
- mit Intel® Pentium® III Prozessor, 1 GHz **+400 DM**

Finanzierung schon ab 47 DM mtl./Laufzeit 36 Monate[1]



17" Monitor UltraScan P791
16.0" V.I.S., 96 kHz, 0.25 mm,
max. 1280 x 1024/85 Hz
nur 759 DM

4058 – D160801

Sparen Sie DM 50 bei Internet Bestellung

NEU

DIMENSION™ 4200 System ohne Abbildung.
Minitowergehäuse in schwarz.

DELL™ Professional PC DIMENSION™ 4200

Intel® Celeron™ Prozessor oder
Intel® Pentium® III Prozessor
- Intel® 815e Chipsatz mit 133 MHz Frontside Bus
- **128 MB PC 133 SDRAM, 133 MHz**
- **40 GB** Ultra ATA-100 Festplatte**
- 32 MB nVidia GeForce2 MX 4x AGP Grafik mit TV-Out
  64 MB GeForce 3 Grafikkarte nur 696 DM
- **DVD/CD-RW Combo-Laufwerk** mit
  8x DVD und 8x/4x/32x CD-RW Laufwerk
- Creative Labs SoundBlaster 64V PCI Soundkarte
- **Stereo-Aktiv-Lautsprecher**
- optional Modem nur 82 DM, ISDN-Karte nur 231 DM
- MF II-Tastatur, MS IntelliMouse, 3,5" Floppy, 4 USB Schnittstellen
- MS Windows® ME (OEM; Recovery CD)[2], MS Works Suite 2001 (OEM)
  inkl. **MS Word 2000** (OEM), Norton Anti-Virus 2000 (OEM)
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service

Sparen Sie 198 DM gegenüber einem hochgerüsteten 4200 Allround System

1.999 DM

Systempreis ohne Monitor
- mit Intel® Celeron™ Prozessor, 800 MHz
- mit Intel® Pentium® III Prozessor, 1 GHz **+400 DM**

Finanzierung schon ab 63 DM mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

19" Monitor M991
18.0" V.I.S., 95 kHz, 0.26 mm,
max. 1280 x 1024/85 Hz
nur 695 DM

4058 – D150801

Pressestimmen

„Das Unternehmen mit dem besten Support", „Produkt des Jahres 2000/2001", PC Magazin „Anbieter des Jahres 1999", PC Direkt 02/2000

Dimension™ 4100:
„Note 1,2", PC Welt 09/2000
„Empfehlenswert",
Computer easy 25/2000

Dimension™ 8100:
„High-Tech Empfehlung",
PC Direkt 01/2001
„Preis-Leistungs-Sieger",
Chip 03/2001
„Stärkster Heim-PC der Welt",
Tomorrow 07/2001

Service:
„Bester Service",
PC Magazin 05/2001
„Hardware Test Platz 1",
PC Welt 06/2000
„Sehr Gut",
ARD Ratgeber Technik
06/2001

VALUE

Schneller am Ziel dank E-Value™

Mit der Eingabe des E-Value-Codes auf unserer Homepage unter www.dell.de finden Sie sofort Ihr Wunschsystem!

Sparen Sie DM 100 bei Internet Bestellung

DELL™ High-End PC DIMENSION™ 8100

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 1,8 GHz
- Intel® 850 Chipsatz mit **400 MHz Frontside Bus**
- **256 MB PC 800 RDRAM, 400 MHz**
- **80 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 5400 UpM**
- **64 MB nVidia GeForce3 4x AGP Grafikkarte**
- **16x DVD-ROM Laufwerk**
- **16x/10x/40x CD-RW Laufwerk** inkl. Software Adaptec Easy CD Creator
- Turtle Beach Santa Cruz PCI Soundkarte
- Altec Lansing ADA 885 Dolby® Digital Lautsprecher inkl. Subwoofer
- **IEEE 1394 Firewave Controller Karte** inkl.
  MGI Video Wave III SE Videoschnitt Software
- **Logitech Cordless Desktop**, 3,5" Floppy, 4 USB Schnittstellen
- MS Windows® ME (OEM; Recovery CD)[2], Works Suite 2001
  inkl. **MS Word 2000** (OEM), Norton Anti-Virus 2000 (OEM)
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service

Sparen Sie 779 DM gegenüber einem hochgerüsteten 8100 Allround System

4.499 DM

Systempreis ohne Monitor
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,3 GHz
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,5 GHz **+400 DM**
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,8 GHz **+1.300 DM**

Finanzierung schon ab 143 DM mtl./Laufzeit 36 Monate[1]



17" TFT Display 1701 FP
Auflösung 1280 x 1024, Kontrast 200:1,
Blickwinkel H 80°/ V 80°,
nur 2.319 DM

4058 – D890801



DELL™ Peripherie-Geräte

Lexmark Z33
9 S./Min. s/w, 5 S./Min Farbe
2400 x 1200 dpi
169 DM

Aktion nur solange der Vorrat reicht!
HP DeskJet 930
9 S./Min. s/w, 7,5 S./Min Farbe
199 DM

HP DeskJet 980 Cxi
15 S./Min. s/w, 12 S./Min Farbe
549 DM

NEU! HP PSC 750
Drucken, Kopieren, Scannen
589 DM

HP ScanJet 2200
Der ideale Scanner für Einsteiger
600 dpi, 42-Bit
169 DM

AVM FRITZ!Card USB v2.0
169 DM

Besuchen Sie unseren Online Shop für Zubehör.
NEU: Unser Handheld Store im Internet unter

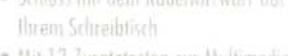
www.dell.de/dellware

Versandkosten nur 25 DM.

DELL™ Upgrades

Digitale/analoge Videoschnittkarte
- Digitale (iEEE 1394) und analoge (S-VHS und Cinch) Anschlüsse
- Top aktuelle Videoschnittsoftware schon im Lieferumfang enthalten: MGI Videowave IV
- Ideal zur Videobearbeitung von zuhause oder im Büro - die Karte kann fast alles, was es an bewegten Bilden gibt, aufzeichnen
- Einfache Anschlussmöglichkeit durch die externe Anschlussbox

nur 695 DM



Logitech Cordless Desktop iTouch mit kabelloser Tastatur und Maus!
- Schluss mit dem Kabelwirrwarr auf Ihrem Schreibtisch
- Mit 12 Zusatztasten zur Multimedia/Internet Steuerung
- Ergonomische Maus

statt Standard Tastatur und Maus **nur 150 DM**



Kodak DX 3500 Digitalkamera
2,3 Megapixel, 8 MB Speicher
LCD Display, Autofocus 2x optischer
Zoom, 3x digitaler Zoom
nur 759 DM

Aktionspreis – nur begrenzte Stückzahl:



HP Photosmart 1000 – Fotodrucker & Photosmart 315 Digitalkamera
nur 999 DM



MARKENQUALITÄT DIREKT VOM HERSTELLER

Dell Computer GmbH, Monzastr. 4, D-63225 Langen,
Tel. 0800/2 69 33 55, Fax 01 80/5 22 44 01, Internet: www.dell.de

Hettenkofergasse 13, A-1160 Wien, Tel. 01 79/567608 Geschäftskunden,
Tel. 01 79/567607 Privatkunden, Fax 01 79/567605, Internet: www.dell.at

Route de l'Aéroport 29 C.P. 216, CH–1215 Genève 15,
Tel. 0 22/799-0101, Fax 0 22/799-01 90, Internet: www.dell.ch



intel inside pentium 4

0800/2 69 33 55



Anrufen & Bestellen: Mo.-Fr. 8-20 Uhr, Sa. 9-18 Uhr – bundesweit zum Nulltarif oder per Fax: 01 80/5 22 44 01 – 24 Pf./Min. bundesweit

MEINUNG
FLORIAN STANGL

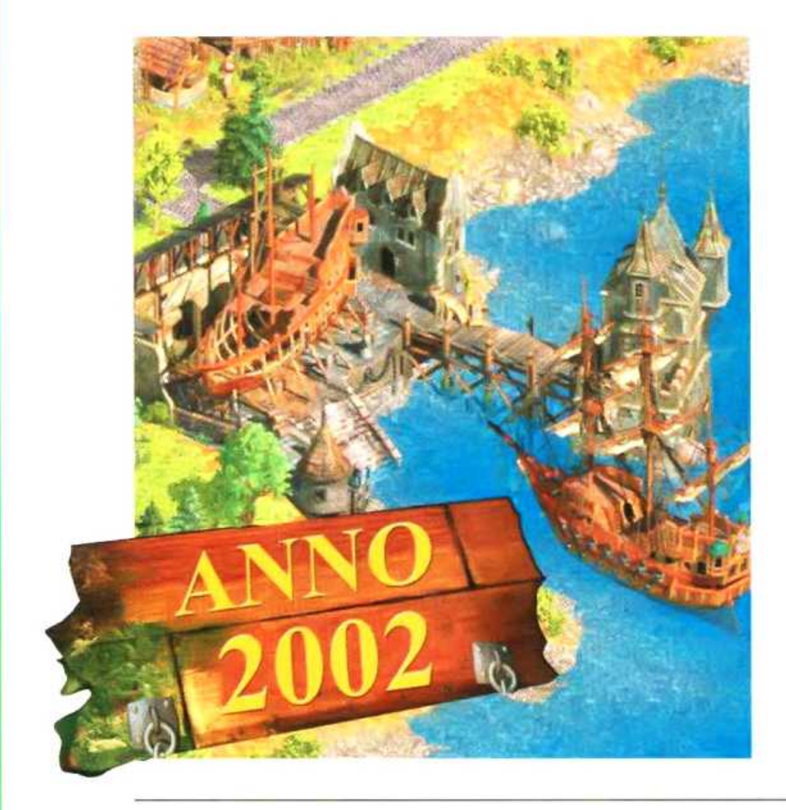


„Max Payne ist zu kurz!" – „Nein, ist es nicht!" Wie viel Spiel muss sein, damit der Käufer zufrieden ist?

Die Diskussion ist vorprogrammiert: Das lang erwartete Max Payne steht nach knapp vier Jahren endlich im Regal, wird gekauft, installiert und ist nach zwölf Stunden durchgespielt. Darf das sein? Kann man so einem Spiel guten Gewissens eine 90er-Wertung geben? Wir meinen: Ja. Denn die reine Spieldauer entscheidet nicht allein über die Qualität eines Produkts, sondern vor allem der Spaß, den man während dieser Stunden hat. Das geniale Grafik-Adventure Day of the Tentacle von Lucas Arts hatte ich nach nur zehn Stunden durch, aber ich fühlte mich derart prächtig unterhalten, dass es keinen Grund zur Klage gab. Anders Star Trek: Voyager – Elite Force. Auch hier war nach zehn Stunden alles vorbei, doch musste ich mich während des Spielens immer wieder über die KI und andere Holprigkeiten ärgern. Da verzeihe ich die relativ knappe Spieldauer weniger großzügig. Und trotzdem: So richtig störend empfinde ich einen Zeitraum von „nur" 10 oder 15 Stunden guter Unterhaltung nicht. In dieser Zeit habe ich wie viele andere Spieler auch wenigstens die Chance, den Abspann zu sehen. Dank der knapp bemessenen Freizeit brauche ich erst gar nicht versuchen, 100 oder mehr Stunden an Baldur's Gate 2 rumzuknabbern. Da ist mir ein Spiel wie Max Payne lieber. Allerdings entsteht auch bei mir dieses unangenehme Gefühl in der Magengegend, wenn ich für zehn Stunden Spaß denselben Geldbetrag hinblättern muss wie für 100 Stunden. Stimmt hier noch das Preis-Leistungs-Verhältnis? Mein Bauch sagt „Jein", mein Kopf dagegen ganz klar Ja, denn lieber zehn Stunden Spaß bis zum Schluss als ein Spiel, dessen Finale ich nie zu Gesicht bekomme. Außerdem zahle ich im Kino auch schon 15 Mark für zwei Stunden Film – will ich den Streifen noch mal sehen, bleche ich erneut. Bei Max Payne will ich ein zweites Mal spielen und muss nur einmal bezahlen. FLORIAN STANGL

ANNO 1503

Anno nicht mehr in diesem Jahr!



Das heiß ersehnte Strategiespiel **Anno 1503**, in dem Sie fremde Kontinente mit Siedlungen überziehen, Marktkreisläufe aufbauen und Eroberungskriege führen, kommt erst im ersten Quartal 2002 in die Läden. „Wir wollen die Erwartungshaltung unserer Fans, der Presse und des Handels für unseren neuen Titel **Anno 1503** in jedem Fall übertreffen", heißt es dazu in einer Pressemitteilung von Hersteller Sunflowers. „Um diese ambitionierten Ziele zu erreichen, haben wir uns dazu entschlossen, den Release zu verschieben." Die vage Angabe des neuen Erscheinungstermins hat einen Grund: Erst wenn alle Fehler aus dem Programmcode entfernt sind und eine umfangreiche Beta-Test-Phase abgeschlossen ist, soll der Startschuss fallen. Vor allem das Tuning am neuen Kampfsystem kostet Zeit.

DIABLO - THE MOVIE

Prozess gewonnen

Blizzard hat vor Gericht bewirkt, dass New Line Cinema einen Thriller um einen Drogenbaron namens Diablo umbenennen muss. Eigentlich sollte der Streifen wie seine Hauptfigur heißen. Grund für die Entscheidung sind die seit 1996 bei Blizzard liegenden Rechte am Namen „Diablo". Die Firma plant unter demselben Titel einen Film zur Rollenspiel-Serie.



TOMB RAIDER

Lara fährt Achterbahn

Im Vergnügungspark „King's Island" bei Cincinnati, Ohio, wird 2002 „Tomb Raider: The Ride" eröffnet. Aus einem Pappmaché-Tempel werden Loren in eine Eishöhle rasen, um in einen Lava-Tümpel abzustürzen, während Wände einstürzen und Fallen zuschnappen.

FINAL FANTASY

Hightech-Uhr von Seiko

Pünktlich zum Kinostart von **Final Fantasy: Die Macht in Dir** bringt Seiko in streng limitierter Auflage eine offiziell lizenzierte Armbanduhr heraus. Das Design des knapp 700 Mark teuren Stücks wurde in Anlehnung an die Wrist Holo von Hauptfigur Aki entwickelt. Styling und Preis machen die Uhr hauptsächlich für ernsthafte Sammler interessant.





DESPERADOS

Nachschuss für John Cooper

Ab Mitte Oktober wird Infogrames in regelmäßigen Abständen einige kostenlose Zusatzmissionen für den Western-Taktik-Hit **Desperados: Wanted Dead or Alive** veröffentlichen – zum Download unter anderem auf www.desperados-game.com, bei www.pcgames.de und natürlich auf der Heft-CD/-DVD. Anfang nächsten Jahres soll dann ein vollwertiges Erweiterungspaket in den Handel kommen, das außer den Frei-Episoden fünf weitere, neue Aufträge enthält.

ID SOFTWARE

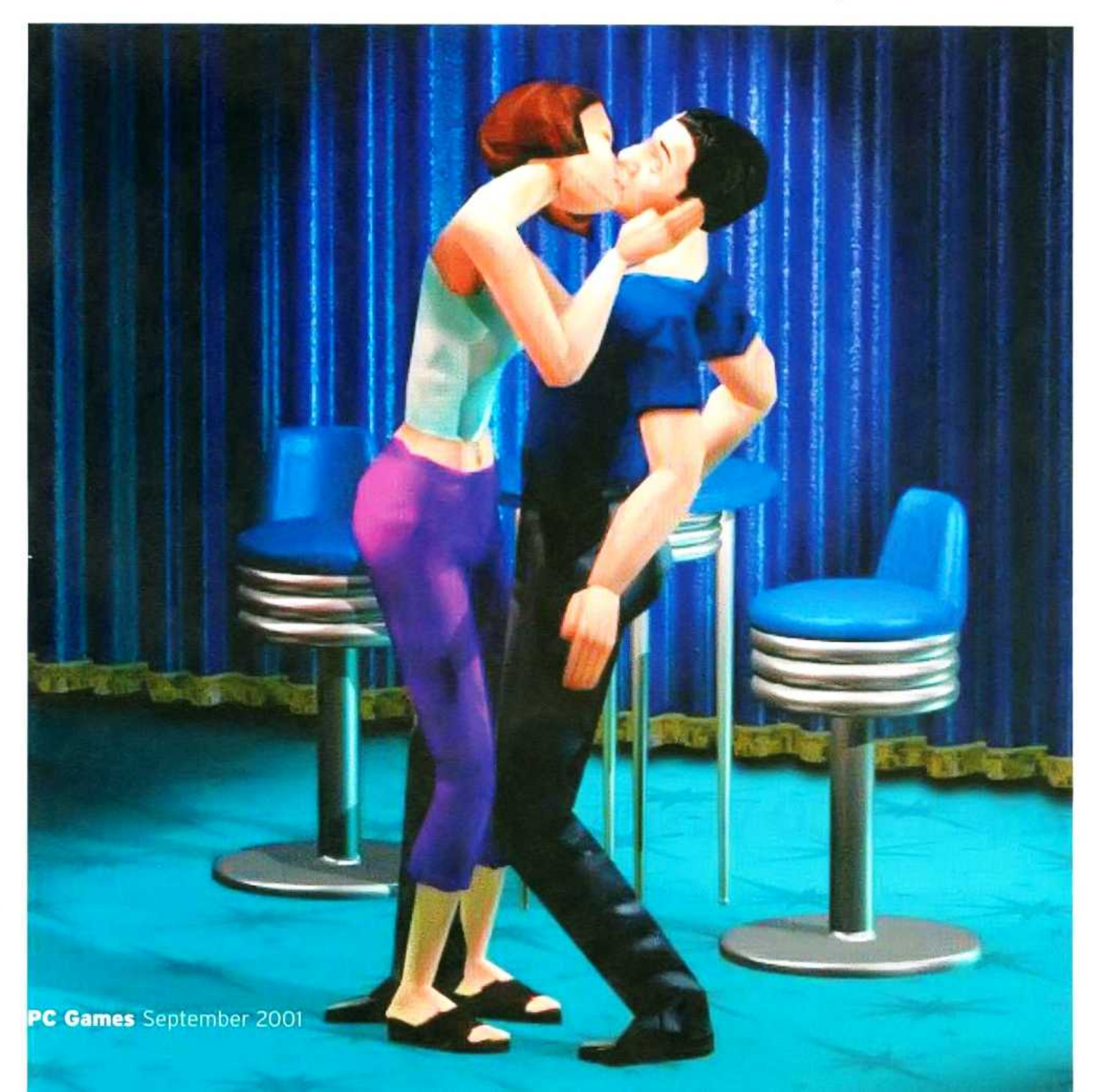
Unbestätigte Gerüchte um Quake 4

Auf der QuakeCon von 9. bis 12. August in Dallas wird id Software den Entwicklungsstand seiner aktuellen Projekte zeigen und neue Titel vorstellen. Auf der Messe soll verkündet werden, dass ein **Quake 4** kommt; das Spiel sei aber nicht bei id Software in Arbeit und für die Xbox gedacht. Offizielle Stellungnahmen gab es bis Redaktionsschluss nicht.

DIE SIMS: HOT DATE

Knisternde Erotik bei den Sims

Ab Herbst widmet sich die dritte Erweiterung für Maxis' erfolgreiche Strategiemischung, in der Sie den Alltag der unterschiedlichsten Menschen beobachten und beeinflussen, einer wachsenden Gruppe in der Gesellschaft: den Singles. Das **Hot Date Expansion Pack** erlaubt Ihren Sims, die Lust- und Frustgefühle beim Anbandeln zu erleben. Während eines Diners bei Kerzenschein oder bei einem schnellen Bier an der Bar einer Kneipe können Sie flirten – danach entscheiden Sie selbst, ob Sie nur einen Gutenachtkuss oder mehr wollen. Die Kulisse für solche Liebeleien bietet ein neuer Innenstadtteil, wo sich zwischen Parks Cafés und Shops aneinander reihen. Über 100 Objekte, wie ein Picknickkorb, eine Kuschelcouch oder eine Badewanne für zwei, runden das **Hot Date Expansion Pack** ab.



Lara-Film erfolgreich

Mehr als zwei Millionen Besucher haben den Tomb-Raider-Streifen bereits im Kino erlebt. Damit zählt das Leinwand-Abenteuer bereits jetzt zu den zehn erfolgreichsten Filmen dieses Jahres.

IFA 2001 spielefrei

Anders als noch vor zwei Jahren lohnt sich der Besuch der IFA 2001 (findet vom 25. August bis 2. September statt) nicht für PC-Spielefans. Nach PC-Games-Recherchen wird kein großer Anbieter ausstellen; Spielefans sollten sich die Games Convention 2002 in Leipzig vormerken.

Udo für Ubi ...

Erfolgstrainer Udo Lattek rührt für Ubi Softs DSF Fußballmanager 2001 die Werbetrommel. Das Konterfei der Trainer-Legende wird die Käufer von den Packungen anfunkeln und soll so den Absatz steigern.

... und Rudi für EA Sports

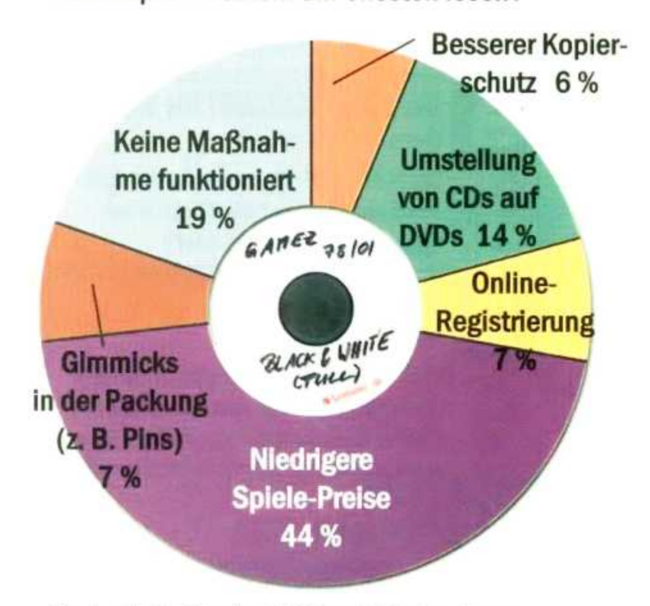
Zigarren-Aficionado und Schalke-Manager Rudi Assauer geht ab Herbst für EA Sports an den Start. Das Gelsenkirchener Urgestein wird in eine umfangreiche Werbekampagne für den Fußball Manager 2002 (siehe Vorschau auf Seite 30) eingebunden und soll unter anderem in Fernsehspots zu sehen sein.

Neues Blizzard-Projekt

Blizzards neu gegründetes, internes Entwicklungsteam macht im Battle.net-Forum PC-Spielern den Mund wässrig. Anfang September (also auf der ECTS) will die Truppe erste Details zu ihrem neuen – und derzeit noch streng geheimen – Projekt bekannt geben.

Umfrage des Monats

Wie ließe sich Ihrer Meinung nach das Raubkopier-Problem am ehesten lösen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

PC-Games-Lesercharts

Damit Sie wissen, was wirklich gespielt wird: Wir finden heraus, was auf den Monitoren der PC-Games-Leser tatsächlich läuft.



1 – NEU – Vormonat: -
OPERATION FLASHPOINT (Bohemia Interactive/Codemasters)
WETTROBBEN Wer zuerst hinter dem Feldbusch Deckung bezogen hat, darf einen Abend in Verona verbringen. Natürlich in der Stadt Verona ...



2 – - – Vormonat: 2
HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE (CounterStrike.net/Havas Interactive)
WETTLAMEN Wer zuerst alle eigenen Teammitglieder abgeschossen hat, bekommt einen Freiflug vom Server.



3 – NEU – Vormonat: -
DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION (Blizzard/Havas Interactive)
WETTSAMMELN Wer zuerst den „Rusty Sting of Rice Crispies" gefunden hat, spielt aus Versehen Everquest.




4 – Vormonat: 1
BLACK & WHITE (Lionhead/Electronic Arts)
WETTKICKEN Wer zuerst das exklusive Fußball-Add-on von unserer CD/DVD installiert, hat den meisten Spaß.




5 – Vormonat: 4
UNREAL TOURNAMENT (Epic/Infogrames)
WETTFRAGGEN Wer zuerst die Fahne hat, stinkt aus dem Mund und kriegt morgen keinen Alkohol mehr!




6 – Vormonat: 3
DIABLO 2 (Blizzard/Havas Interactive)
WETTKLICKEN Wer zuerst Sehnenscheidenentzündung hat, gewinnt ein Wochenende im Baumkopf Holzfaust.




7 – Vormonat: 4
BALDUR'S GATE 2: SCHATTEN VON AMN (Bioware/Virgin Interactive)
WETTFLIRTEN Wer zuerst Viconia, Aerie und Jaheira in die Kiste gelockt hat, sollte sich schämen, wirklich!



8 – NEU – Vormonat: -
EMPEROR: SCHLACHT UM DUNE (Westwood/Electronic Arts)
WETTRÜSTEN Wer zuerst zum Tank-Rush ansetzt, hat die Mission gewonnen. Tolle Taktik, oder?



9 – Vormonat: 10
DEUS EX (Ion Storm/Eidos)
WETTHACKEN Wer zuletzt in den Regierungscomputer einloggt, muss die Buchstaben im UNIX-Handbuch zählen.



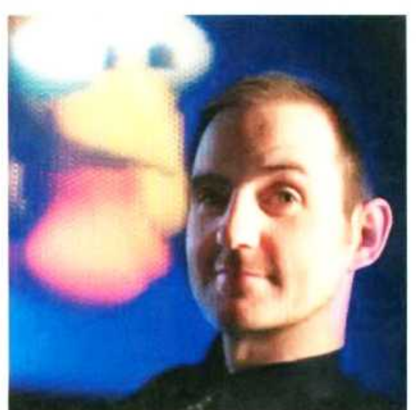

10 – Vormonat: 5
GOTHIC (Piranha Bytes/Shoe Box)
WETTBRATEN Wer in fünf Minuten mehr als 300 Stück Fleisch schmoren kann, hat zu viel Kochduell geschaut.

INTERVIEW

„Nachahmer zocken Kunden ab"

PC Games: Moorhuhn 3 kommt – was erwartet uns in groben Zügen?

Ziemlinski: Sehr viel, denn wir haben uns einige Highlights für den dritten Teil aufgehoben. Etwa Ideen, die wir bei **Moorhuhn 2** schon hatten, aber nicht in der **Winter-Edition** umsetzen konnten. Näher möchte ich darauf noch nicht eingehen, da wir den Spielern die Überraschung nicht verderben wollen.



FRANK ZIEMLINSKI ist der Erfinder der berühmten Moorhuhnjagd (www.moorhuhn.de).

PC Games: Was ist im Detail komplett neu?

Ziemlinski: Das Spiel wird von Grund auf neu gestaltet, neue Sounds, Musik, Grafik und jede Menge Features.

PC Games: Wie viele Personen arbeiten an Moorhuhn 3?

Ziemlinski: Das variiert. Mittlerweile sind wohl 15 bis 20 im Team.

PC Games: Was hat es mit dem vorab enthüllten Fisch auf sich?

Ziemlinski: Naja, der Fisch ist eigentlich nur ein kleiner Gag, der den Spielern mit Sicherheit Kopfzerbrechen bereiten wird. Extras einzubauen, die erst mühsam enthüllt werden müssen, macht uns eben jede Menge Spaß.

PC Games: Verlasst ihr euch auf den Spaßfaktor „Highscore-Jagd" oder macht ihr das Spielprinzip in Teilen komplexer?

Ziemlinski: Nein, wie in allen anderen **Moorhuhn**-Teilen setzen wir auf einfache Bedienung. Darauf aufbauend, erweitern wir das Spiel ständig um neue Features, am eigentlichen Spielprinzip halten wir fest.

PC Games: Welche Überraschungsgäste versteckt ihr diesmal – wir erinnern uns an den berühmt-berüchtigten Moorfrosch?

Ziemlinski: Der Frosch wird wieder mit von der Partie sein, der Fisch natürlich und noch viel mehr Opfer. Für unsere Hauptdarsteller haben wir uns einen besonderen Gag einfallen lassen. Was das genau ist, darf ich jetzt noch nicht verraten.

PC Games: Mögt ihr das Huhn noch?

Ziemlinski: Wenn man täglich damit zu tun hat, leidet man mitunter schon einmal an einer Überdosis. An den meisten Tagen macht es aber wirklich Spaß, neue Ideen und Motive zu entwickeln.

PC Games: Was macht die vielen Klone schlechter als das Original?

Ziemlinski: Ach, so schlecht sind einige Klone gar nicht. Das Problem ist einfach, dass viele Nachahmer die Kunden ohne viel Aufwand abzocken wollen – und das merkt man den Produkten auch an. In unseren Spielen steckt viel Planung und Arbeit, der Erfolg gibt uns Recht.



ION STORM

Eidos löst Studio auf

Eidos macht das Entwicklungsstudio Ion Storm (**Daikatana, Anachronox**) endgültig dicht; die als exzentrisch verschrienen Spieldesigner John Romero und Tom Hall haben ihre Arbeitsplätze bereits geräumt. Gegenüber dem Handelsmagazin MCV UK sprach Eidos von der „unproduktiven" Arbeit des Teams. Damit würden keine weiteren Patches für **Anachronox** programmiert. Das Team um Warren Spector, das an **Dark Project 3** und **Deus Ex 2** arbeitet, hat sich in Manifesto Games umbenannt.

SCHIZM

Ärger mit CD-Version

Mit massiven Problemen haben Käufer des Adventures **Schizm** zu kämpfen. Aufgrund der zu hohen Datenkompression ist die Grafik zum Teil so grob, dass man relevante Schalter und Gegenstände nicht erkennen kann; in vielen Packungen waren nur drei der fünf CDs enthalten. Wer sich das Spiel zulegen will, sollte auf die DVD-Version warten, die Ende Juli erscheinen soll. Bei unserer Wertung von 40 % empfehlen wir den Verzicht.



FINAL FANTASY

Filmstart im August

Am 28. August startet **Final Fantasy – Die Mächte in Dir** in den deutschen Kinos, kurz nach **Tomb Raider** der zweite Film zu einem Computer- und Videospiel in diesem Jahr. Der für 137 Millionen US-Dollar produzierte Streifen wurde komplett am Computer erstellt. 150 Zeichner und 20 Animationsspezialisten arbeiteten viele Monate daran, um Räume und Landschaften sowie die Gestik und Mimik der Figuren realistisch darzustellen. Allein die Frisuren der Charaktere bestehen aus einzeln berechneten Haaren und für die Bewegungen wurden Millionen von Körperfalten modelliert. Die Story handelt von einem Angriff Außerirdischer auf die Erde, bei dem ein Großteil der Menschheit umkommt. Alle Hoffnungen ruhen auf Aki, einer weiblichen Heldin. Trotz guter Kritiken blieb das Einspielergebnis des Films in den USA bislang hinter den Erwartungen zurück.

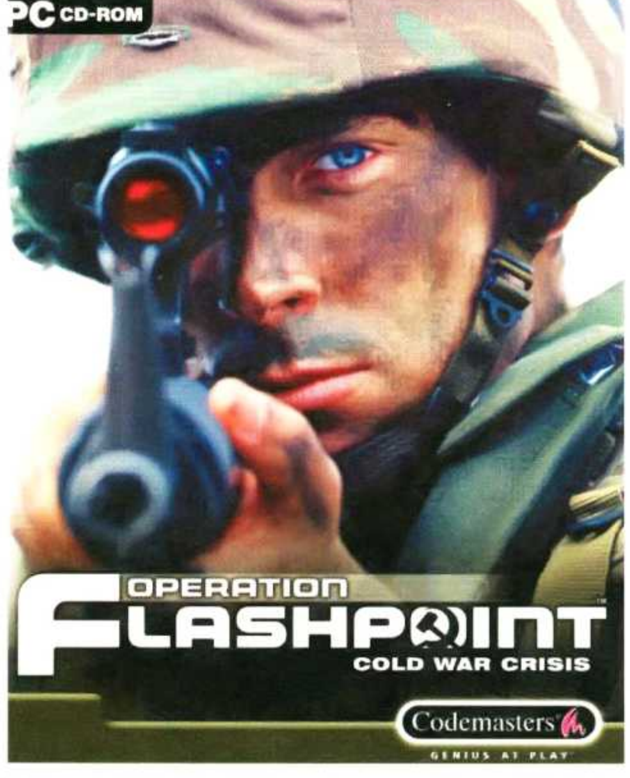
GEWINNSPIEL

15 Flashpoint-Pakete

Sie haben den brillanten Taktik-Shooter (Spiel des Monats 07/01, Platz 1 der Lesercharts) noch nicht? Dann gewinnen Sie doch ein Exemplar: Hersteller Codemasters verlost 15 Fanpakete – inklusive Special-Edition, modischem T-Shirt und einem Dogtag.

Preisfrage: Wie lautet der Nachname des Hauptdarstellers?

Rufen Sie die PC-Games-Gewinnhotline unter 0190-08 58 69* an und nennen Sie uns die korrekte Lösung. Oder: Schicken Sie uns eine Postkarte mit dem Stichwort „Operation Flashpoint" oder senden Sie eine E-Mail an redaktion@pcgames.de.



Teilnahmeschluss ist der 31. August 2001. Der Gewinner wird schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Codemasters und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausbezahlt werden. Teilnehmer aus dem Ausland können aus technischen Gründen leider nicht per Telefon teilnehmen.

* Dieser Service der Computec Media AG kostet Sie 24 Pfennig pro Minute und einmalig DM 1,50.



BUNDESLIGA MANAGER X

Besser und billiger

Der Preis für den **Bundesliga Manager X** wird auf unverbindlich empfohlene 49,95 Mark gesenkt. Außerdem wird an einer neuen Auflage gearbeitet, die unter anderem einen Karrieremodus und erweiterte Vertragsverhandlungen enthält. Später werden Aufkleber an der DVD-Verpackung auf die erweiterte Edition hinweisen. Wer den **BMX** schon besitzt, bekommt das Update bei www.pcgames.de oder auf der nächsten Heft-CD/-DVD.

Mit Jutta durch die Wüste

Paris-Dakar-Siegerin Jutta Kleinschmidt wirbt für Acclaims digitale Umsetzung der Wüstenrallye. Erfahrung mit der Spiele-Welt dürfte die 38-Jährige bereits gesammelt haben – schließlich wird ihr Mitsubishi Pajero vom PlayStation-Hersteller Sony gesponsert.

Hannibal auf dem PC

Ende 2002 soll der Star aus Thomas Harris' gleichnamigem Schauerroman zu digitalen Ehren kommen. Die Entwickler von Arxel Tribe versprechen ein wahrhaft markerschütterndes Spiel, wobei Sie nicht etwa den hungrigen Doktor steuern, sondern ihn als FBI-Agent hinter Gitter bringen werden.

Völker 2 räumt Animago ab

Der Vorspann von JoWoods Aufbauspektakel wurde auf der diesjährigen Animago-Verleihung zum Sieger in der Kategorie Professional Animation/Game Design gekürt. Der zweite Platz ging an das Desperados-Intro, während der Siedler-4-Trailer auf Platz 3 landete.

Prinz Charles lästert

Prinz Charles hat bei einem Fest im Britischen Museum gegen Computerspiele gewettert: „Eine der großen Schlachten, die wir heute schlagen, besteht darin, Kindern Computerspiele auszureden und ihnen stattdessen Bücher näher zu bringen." Die Vereinigung europäischer Spiele-Software-Entwickler (ELSPA) zeigte sich von der Rede not amused.

Aus für Crichtons Timeline

Erfolgsautor und -regisseur Michael Crichton (Jurrasic Park) gibt auf und schließt die Tore seiner Spieleschmiede Timeline. Das Studio wurde 1999 gegründet und konnte nach dem wenig erfolgreichen Erstlingswerk Timeline keine weiteren Spiele fertig stellen.

TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Trend	Titel
1	NEU	DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION
2	▼1	OPERATION FLASHPOINT
3	▲6	EMPEROR: SCHLACHT UM DUNE
4	▼2	BLACK & WHITE
5	▲16	DIABLO 2
6	▼3	TROPICO
7	▼5	DIE SIMS
8	▼7	HALF-LIFE: BLUE SHIFT
9	NEU	ALONE IN THE DARK 4
10	▼4	DESPERADOS

Quelle: SATURN

Neocron kommt über CDV

Der Karlsruher Softwarevertrieb CDV (Sudden Strike, Cossacks) hat sich die Rechte am Online-Rollenspiel Neocron gesichert (Vorschau in PC Games 05/01). Das Cyberpunk-Spiel glänzt mit actiongeladenen Kämpfen, läuft komplett in 3D und soll vor Jahresende auf den Markt kommen.

Op. Flashpoint Add-ons

Codemasters kündigt umfangreiche Episoden-Updates für die preisgekrönte Kriegssimulation an. Die Upgrade-Packs sollen mit neuen Waffen und Kampfmissionen an die ursprüngliche Kampagne anknüpfen. Die Add-ons können kostenlos im Internet heruntergeladen werden.

Und nun zur Werbung ...

Die Leser von PC Games verleihen Monat für Monat den ADward für die originellste Anzeige. Wir verlosen unter den Einsendern zehn Spielepakete!

Platz 1

Traveller II (Freecom)



Der Brenner erzielt mit dem Karate Kid große Wirkung. Unsere Leser belohnen das mit dem ersten Platz im Anzeigen-Ranking.

Platz 2

Ericsson

Angelinas Telefon? Gebt uns ihre Nummer! So kriegt man Aufmerksamkeit.

Platz 3

West (Reemtsma)

Der kühle Stil der Sammeledition zielt aufs junge, coole Bar-Publikum.

Und so machen Sie mit:

Schreiben Sie Ihren Favoriten (Hersteller und Seitenzahl genügen) auf eine Postkarte und senden Sie diese an:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games, Stichwort: ADward, Roonstr 21, 90429 Nürnberg
Einsendeschluss: 22. August 2001



STAR WARS: EPISODE 1

Episode-1-DVD im Oktober

Am 16. Oktober erscheint **Star Wars: Episode 1 – Die dunkle Bedrohung** auf DVD. Das Doppel-DVD-Set soll insgesamt sechs Stunden Material enthalten: den Film sowie exklusive Berichte von den Dreharbeiten und Dokumentationen rund ums Thema „Star Wars".

CHATTEN AUF WWW.PCGAMES.DE

Jetzt haben Sie das Wort!

Immer größerer Beliebtheit erfreuen sich die Chat-Termine mit unseren Redakteuren auf www.pcgames.de. Auch im August veranstalten wir selbstverständlich mehrere Talkrunden, die jeweils um 18 Uhr beginnen. Geplant sind bislang:

Donnerstag, 02.08.	Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal (mit Georg Valtin)
Donnerstag, 09.08.	Max Payne – Erwartungen erfüllt? (mit Thomas Weiß)
Dienstag, 14.08.	PC Games – Hinter den Kulissen (mit Petra Maueröder)
Mittwoch, 22.08.	Praetorians (mit Rüdiger Steidle)
Dienstag, 28.08.	In Vorbereitung; Updates auf www.pcgames.de

Kurzfristige Termin- oder Themen-Änderungen geben wir rechtzeitig auf www.pcgames.de bekannt.

5 Startopia-Fanpakete zu gewinnen!



Das witzige Aufbauspiel von Mucky Foot gehört zu den Überraschungen dieses Spielejahrgangs (PC-Games-Wertung: 85 % plus Strategie-Award): Als Betreiber einer Weltraumstation richten Sie abgefahrenen Aliens ein gemütliches Zuhause ein – verpackt komplett in 3D, aber ohne komplizierte Bedienung. In Zusammenarbeit mit PC Games verlost Eidos Interactive fünf dicke **Startopia**-Pakete inklusive Spiel, Lösungsbuch, T-Shirt, Kaffeebecher, Mauspad und Poster; die Fanartikel sind nicht im Handel erhältlich – bei Sammlern also heiß begehrt.

Die Preisfrage: Wie viele Alien-Rassen gibt es in Startopia?

Rufen Sie die PC-Games-Gewinnhotline unter 0190-08 58 69* an und nennen Sie uns die korrekte Lösung. Oder: Schicken Sie uns eine Postkarte mit dem Stichwort „Startopia" oder senden Sie eine E-Mail an redaktion@pcgames.de.

Teilnahmeschluss ist der 31. August 2001. Der Gewinner wird schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Eidos Interactive und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausbezahlt werden. Teilnehmer aus dem Ausland können aus technischen Gründen leider nicht per Telefon teilnehmen.
* Dieser Service der Computec Media AG kostet Sie 24 Pfennig pro Minute und einmalig DM 1,50.

von MATHIAS NEUMANN

supported by GIGA.DE







www.space-rat.de

© und Satz: COMPUTEC MEDIA AG



Die besten Spiele



je DM **24,95**

















Die Spezialisten für Video- und Computerspiele in deiner Nähe

KIDS
Reichenberger Str. 45
02763 Zittau
Tel.: 0 35 83/51 07 38

EICHELKRAUT
Am Tuchmarkt
07937 Zeulenroda
Tel.: 03 66 28/8 32 14

FREIER
Freiberger Str. 16
09496 Marienberg
Tel.: 0 37 35/2 28 10

GROSSE
Sandberger Str. 14/16
14806 Belzig
Tel.: 03 38 41/3 23 96

WIGGER'S
Große Str. 32
25938 Wyk / Föhr
Tel.: 0 46 81/58 04 19

CARL OTTO
Langestr. 14
27749 Delmenhorst
Tel.: 0 42 21/9 12 40

GLAUBITZ
Lange Str. 49–51
29378 Wittingen
Tel.: 0 58 31/4 04

DIE SPIELECKE
Verdener Str. 8
29640 Schneverdingen
Tel.: 05193/52740

BECKMANN-HENSCHEL
Neues Zentrum 3
31275 Lehrte
Tel.: 0 51 32/8 28 50

NEU JONELEIT CENTRUM BÜRO
Saure Wiesen 1
34613 Schwalmstadt
Tel.: 0 66 91/9 48 00

SULZER
Afföllerstr. 98
35039 Marburg
Tel.: 0 64 21/96 35 21

SPIELON
Bahnhofstr. 55
35390 Gießen
Tel.: 06 41/7 34 30

SPIELON
Herkules-Center
35576 Wetzlar
Tel.: 0 64 41/4 31 91

SULZER
Klausstr. 14
36251 Bad Hersfeld
Tel.: 0 66 21/7 89 66

RUG
Markt 41
36404 Vacha
Tel.: 03 69 62/2 43 36

UHLING
Herzog-Georg-Str. 33
36448 Bad Liebenstein
Tel.: 03 69 61/7 23 77

KASTEN
Hochstr. 19 c
40670 Meerbusch-Osterrath
Tel.: 0 21 59/91 18 86

SEIDEL
Marktstr. 13
47798 Krefeld
Tel.: 0 21 51/81 78 15

KIESKEMPER
Everswinkeler Str. 8
48231 Warendorf-Freckenhorst
Tel.: 0 25 81/41 93

PECHER
Oststr. 4
48231 Warendorf
Tel.: 0 25 81/23 96

LÜNING
Hauptstr. 30
48346 Ostbevern
Tel.: 0 25 32/9 05 38

JASPER
Ibbenbürener Str. 1+3
48496 Hopsten
Tel.: 0 54 58/9 31 70

TWENHAFEL
Große Str. 23
49565 Bramsche
Tel.: 0 54 61/93 53 11

BOHN
Bonner Str. 29
50374 Erftstadt
Tel.: 0 22 35/69 15 06

PAFFRATH
Kölner Str. 1
51379 Leverkusen
Tel.: 0 21 71/4 70 18

MEINHARDT
Hauptstr. 22
55487 Sohren
Tel.: 0 65 43/20 70

MERKLER
Langenbergstr. 8
56299 Ochtendung
Tel.: 0 26 25/95 83 14

HABAKUK
Lindenstr. 70
57627 Hachenburg
Tel.: 0 26 62/32 19

KREMERS
Oststr. 56
59065 Hamm
Tel.: 0 23 81/2 50 68

KOCH
Bachstr. 1
59590 Geseke
Tel.: 0 29 42/40 93

GAMESTORE
Zeilgalerie 112–114
60313 Frankfurt
Tel.: 0 69/2 09 07

SPIELPUNKT
Hauptstr. 40
61462 Königstein
Tel.: 0 61 74/2 20 64

ALTMANNSBERGER
Schulstr. 6
63128 Dietzenbach
Tel.: 0 60 74/2 99 20

STROBEL AM MARKT.DE
Am Rain 5
72379 Hechingen
Tel.: 0 74 71/24 08

ELSER
Geislinger Str. 24
73033 Göppingen
Tel.: 0 71 61/7 51 15

PAYER
Aalener Str. 60
73441 Bopfingen
Tel.: 0 73 62/63 40

E+E GMBH
Wilhelm-Enßle-Str. 40
73630 Remshalden
Tel.: 0 71 51/7 16 91

BE KA EL
Buchener Str. 29 a
74731 Walldürn
Tel.: 0 62 82/92 90 20

ENGELHARD
Wilh.-Röntgen-Str.1/im E-Center
77656 Offenburg
Tel.: 07 81/2 51 05

PLANET MEDIA
Sonnenstr. 8
80335 München
Tel.: 0 89/54 50 75 62

MONTE MEDIA
Frankfurter Ring 83
80807 München
Tel.: 0 89/35 65 21 70

PLANET MEDIA/MONTE VIDEO
Pollinger Str. 1
82362 Weilheim
Tel.: 08 81/4 14 58

SCHLATTL
Münchner Str. 16
84359 Simbach
Tel.: 0 85 71/68 50

NEU MEDIA STORE
Fuggerstr. 4–6
86150 Augsburg
Tel.: 08 21/31 31 34

KRÖMER
Bahnhofstr. 18
86529 Schrobenhausen
Tel.: 0 82 52/61 92

HEILIG
Überlinger Str. 9
88630 Pfullendorf
Tel.: 0 75 52/10 10

MAXI SPIEL + HOBBY SCHWEIGER
Färberstr. 11
90402 Nürnberg
Tel.: 09 11/2 41 89 89

GAMES GARDEN
Karl-Grillenberger-Str. 20
90402 Nürnberg
Tel.: 09 11/2 14 89 35

GAMES GARDEN
Nürnberger Str. 26
90762 Fürth
Tel.: 09 11/7 41 82 85

KOLIBRI
Bamberger Str. 27 A
91413 Neustadt/Aisch
Tel.: 0 91 61/87 30 60

GÖTTLER
Ansbacher Str. 8
91572 Bechhofen
Tel.: 0 98 22/2 86

KINDERWELT
Lilienthalstr. 3
93049 Regensburg
Tel.: 09 41/3 75 43

LOLLYPOP
Weichser Weg 5
93059 Regensburg
Tel.: 09 41/49 09 30

ACHTNER
Ulrichstr. 29
93326 Abensberg
Tel.: 0 94 43/73 44

FANTASY-SPIELELADEN
Roßtränke 13
94032 Passau
Tel.: 08 51/3 71 50

GIERSTER
Vilsvorstadt 11/13/15
94474 Vilshofen
Tel.: 0 85 41/39 79

WORLD OF ILLUSION
Marienstieg 1
98527 Suhl
Tel.: 03681/722189

MARTIN
Albert-Kuntz-Str. 1 d
99706 Sondershausen
Tel.: 03632/603347

Belgien:

KINDERPARADIES
Klosterstraße 8
B-4700 Eupen
Tel.: 003287/560459

KINDERPARADIES
Hauptstraße 93
B-4780 St. Vith

McMEDIA ist die starke Gemeinschaft unabhängiger Gamestores mit kompetenter Beratung und exzellentem Service!

Durch den gemeinsamen Großeinkauf erreichen wir attraktive Preise und höchste Aktualität für dich.

McMEDIA-Zentrale, Daimlerring 4,
31135 Hildesheim
Mail: info@mcmedia.de
Web: www.mcmedia.de

Unter www.mcmedia.de kannst du dir auch eine Wegbeschreibung von deiner Wohnung zu deinem McMEDIA-Gamestore anzeigen lassen. Die Route ist sogar ausdruckbar!



Welt am Draht

Fantasy, Action, Science-Fiction: **Die Zahl virtueller Welten wächst beständig.** Doch in welchen verbringen die PC-Games-Leser ihre Freizeit?



Keine Kohle

Knapp über die Hälfte der Umfrage-Teilnehmer sind nicht bereit, neben den Providerkosten noch Geld für ein reines Onlinespiel auszugeben. Für bislang kostenlose Mehrspieler-Services wie das Battle.net sieht es sogar noch schlechter aus.



Nutze die Macht

Star Wars Galaxies steht auf der Liste der am heißesten erwarteten Onlinespiele ganz oben, zusammen mit **Motor City**. Es folgen **Die Sims Online** und der 3D-Shooter **Planetside**.



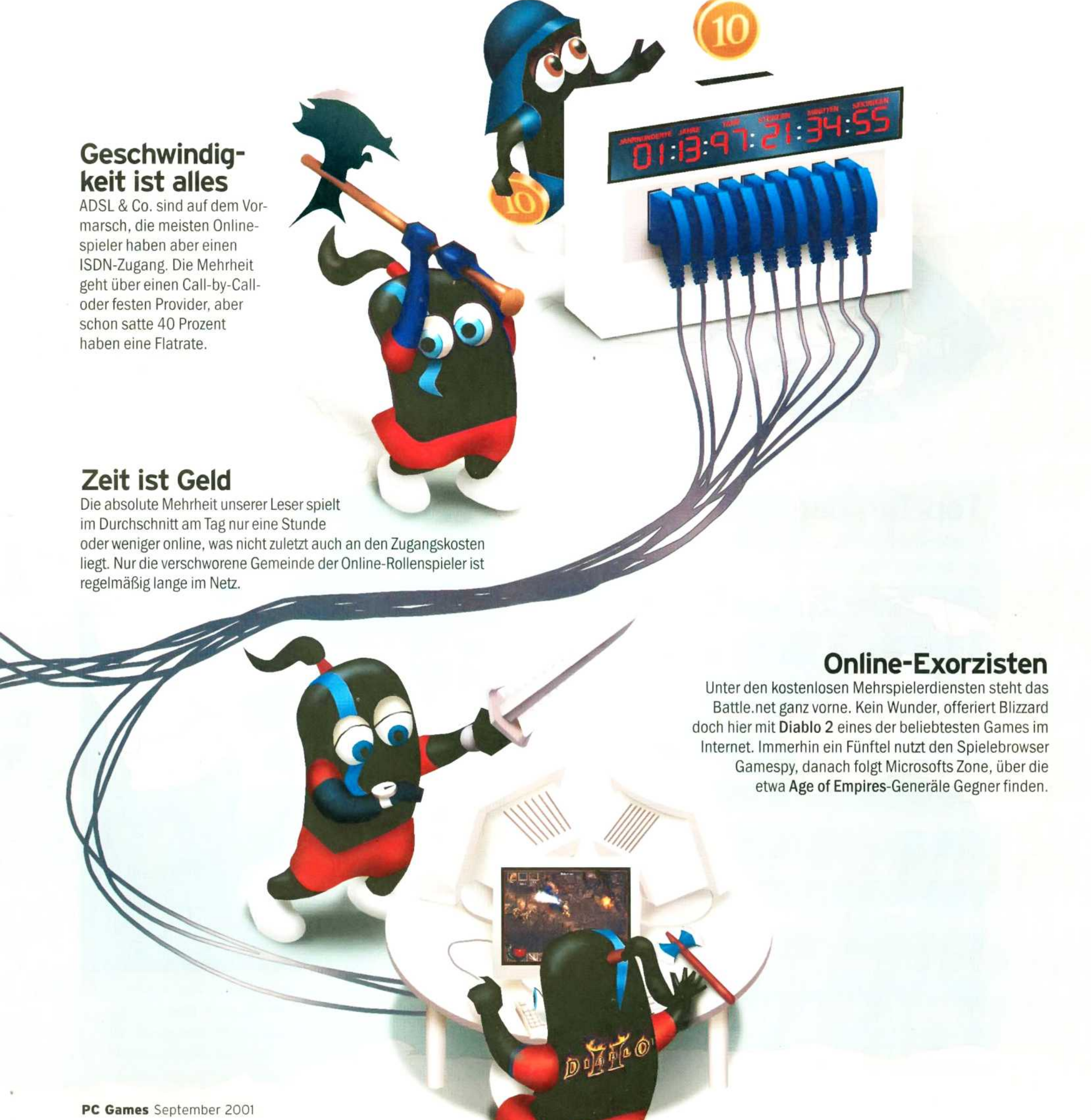
Räuber und Gendarm

Die PC-Games-Leser zocken am liebsten Actionspiele, allen voran den Multiplayer-Hit **Counter-Strike** (27 %). Es folgen **Unreal Tournament** mit 15 und das Action-Rollenspiel **Diablo 2** mit 14 Prozent.



Erwartungsgemäß stellen die Shooter-Fans die größte Fraktion im Internet-Universum der weit über 1.000 Teilnehmer der PC-Games-Umfrage. Die absolute Mehrheit der Befragten zum Thema Onlinespiele bevorzugt Actiontitel, seien es nun taktisch ausgelegte à la **Counter-Strike** oder Ego-Shooter im Stil von **Unreal Tournament**. Kein Wunder, besitzen doch nahezu alle Genre-Vertreter einen ausgefeilten Mehrspielermodus, der zudem noch – abgesehen von den Internet-Gebühren – größtenteils kostenlos ist. Denn über die Hälfte unserer Leser möchten fürs Spielvergnügen im Internet nicht noch zusätzlich ihr hart verdientes Geld ausgeben. Ein weiterer Pluspunkt: Während etwa Massively-Multiplayer-Rollenspiele auch massiv Zeit fressen, reicht für die abendliche Partie **Counter-Strike** oder **Rocket Arena** eine Stunde. Und länger verweilen die wenigsten in den virtuellen Netzwelten.

Erstaunlich: Obwohl Rollenspiele nach Action-Titeln und Strategicals in der Beliebtheitsskala folgen, gaben nur zwei Prozent der Teilnehmer an, am liebsten **Ultima Online** zu spielen; für die Konkurrenten **Everquest** und **Asheron's Call** konnte sich niemand so recht begeistern. Immerhin ist **Diablo 2** mit 14 Prozent vorne dabei. Unter den Strategiespielen erfreut sich Blizzards Klassiker **Starcraft** nach wie vor großer Beliebtheit, gefolgt von **Age of Empires 2** und den Westwood-Titeln der **C&C**-Reihe. Sport- und Rennspiele landen weit abgeschlagen auf den hinteren Plätzen. Das könnte sich allerdings ändern, wenn der **Need for Speed**-Ableger **Motor City** erscheint, der sich mit **Star Wars Galaxies**



Geschwindigkeit ist alles

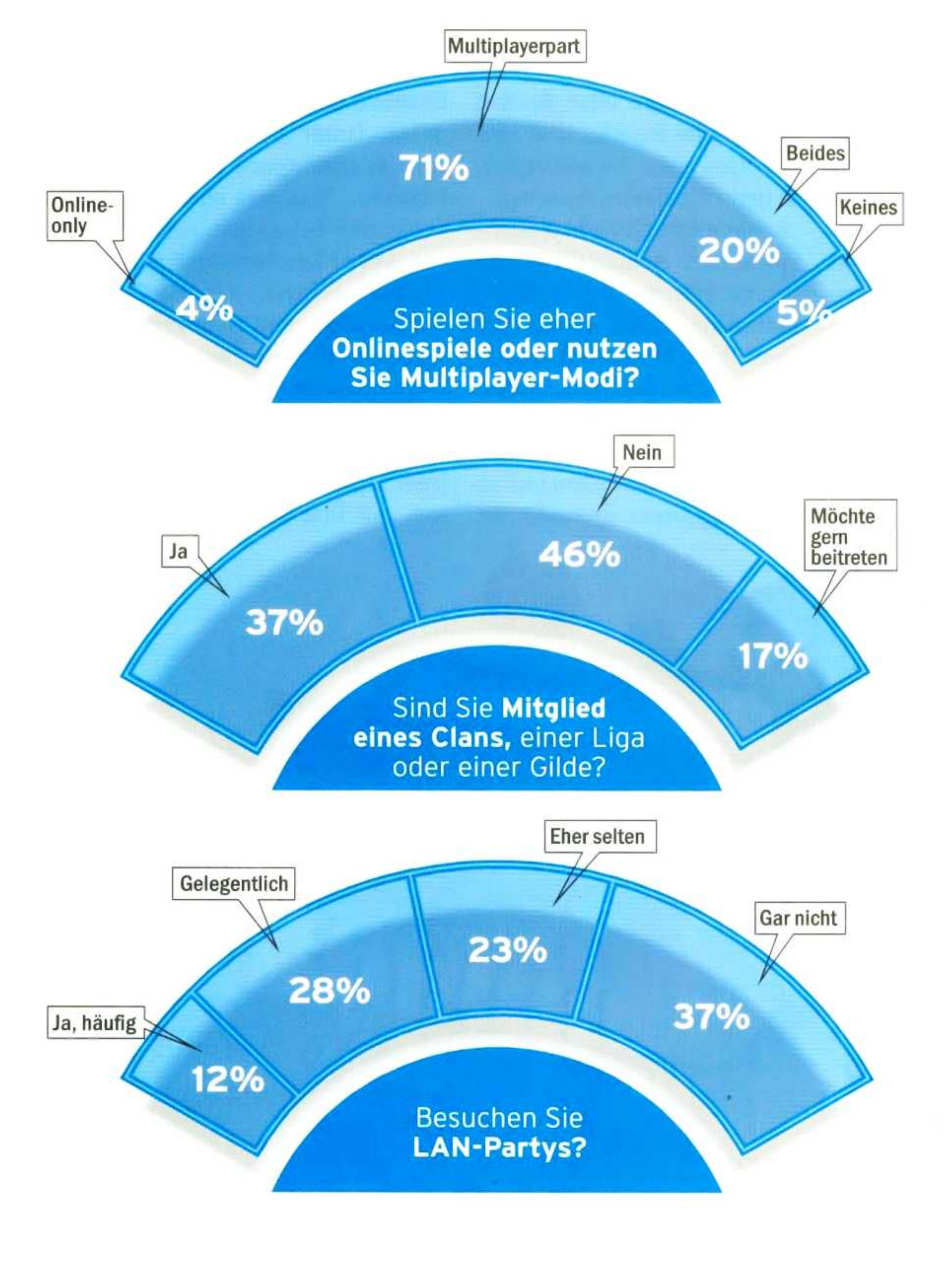
ADSL & Co. sind auf dem Vormarsch, die meisten Onlinespieler haben aber einen ISDN-Zugang. Die Mehrheit geht über einen Call-by-Call- oder festen Provider, aber schon satte 40 Prozent haben eine Flatrate.

Zeit ist Geld

Die absolute Mehrheit unserer Leser spielt im Durchschnitt am Tag nur eine Stunde oder weniger online, was nicht zuletzt auch an den Zugangskosten liegt. Nur die verschworene Gemeinde der Online-Rollenspieler ist regelmäßig lange im Netz.

Online-Exorzisten

Unter den kostenlosen Mehrspielerdiensten steht das Battle.net ganz vorne. Kein Wunder, offeriert Blizzard doch hier mit **Diablo 2** eines der beliebtesten Games im Internet. Immerhin ein Fünftel nutzt den Spielebrowser Gamespy, danach folgt Microsofts Zone, über die etwa **Age of Empires**-Generäle Gegner finden.



Ausgewiesene Onlinespiele sind noch immer ein seltenes Vergnügen der PC-Games-Leser.

Über die Hälfte der Befragten ist in einem Online-Clan organisiert oder möchte beitreten.

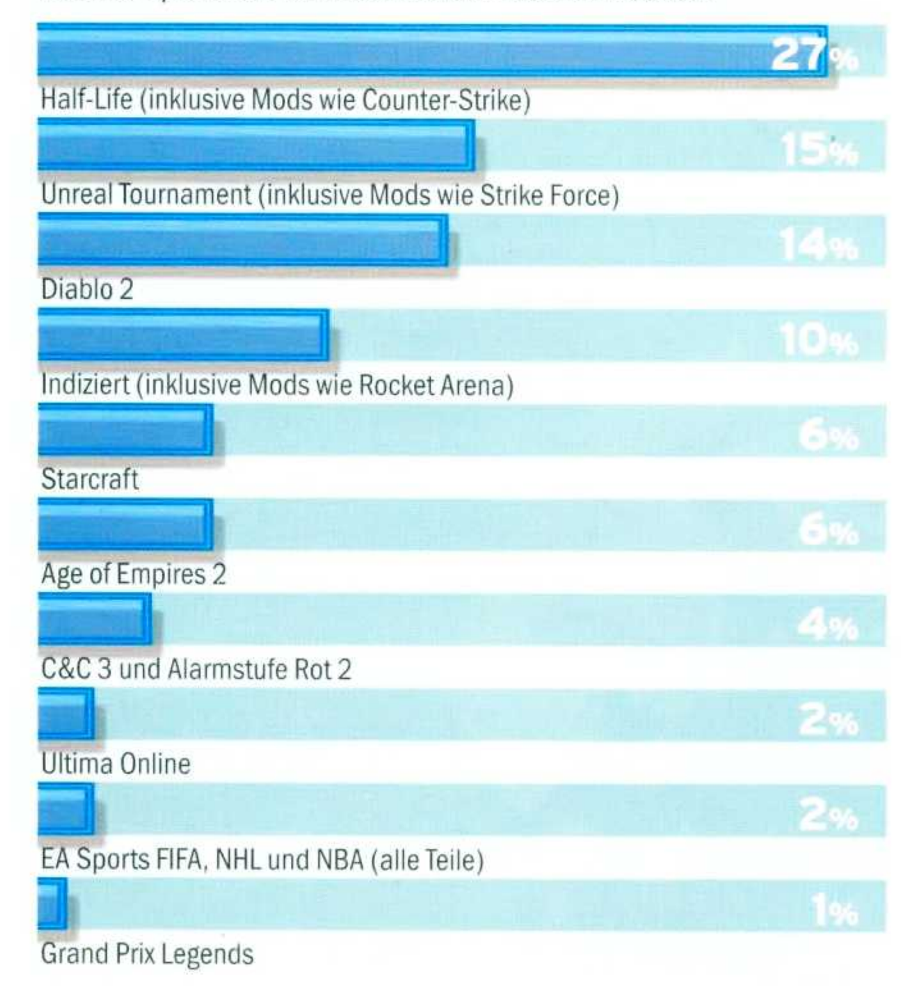
LAN-Partys erfreuen sich bei unseren Lesern zunehmender Beliebtheit.

den ersten Platz unter den am meisten erwarteten Onlinespielen teilt.

Im gleichen Maße wie die Zugangspreise fallen, steigt auch die Verbindungsgeschwindigkeit der Internet-Surfer. Während noch vor zwei Jahren die meisten ein 56k-Modem eingestöpselt hatten, ist heute ISDN die erste Wahl. Auch neue Technologien wie ADSL oder Kabelmodems beginnen sich durchzusetzen. Fast die Hälfte der Befragten hat mittlerweile einen preisgünstigen Flatrate-Vertrag, wobei sich der Löwenanteil dem Branchenriesen T-Online verschrieben hat. Der rosa Riese und die Mitbewerber können sich sogar rühmen, für neue Freundschaften zu sorgen: Fast 40 Prozent der Umfrageteilnehmer sind Mitglied einer Netz-Gilde, eines Clans oder einer Liga und widerlegen damit wieder einmal das Gerücht, dass das Internet einsam macht. Beinahe die gleiche Zahl der Befragten besucht sogar hin und wieder LAN-Partys, um Bekannte zu treffen und gemeinsam zu zocken. RÜDIGER STEIDLE

Top Ten der Online-Games

Drachentöter oder Action-Helden? Wir wollten wissen, welche Spiele Sie im Internet am liebsten zocken.



Feedback: **Operation Flashpoint**



Codemasters' Taktik-Shooter ist der Action-Überraschungshit des Jahres. Wenn Sie uns Ihre Meinung zu **Operation Flashpoint** verraten, können Sie mit etwas Glück wertvolle Preise gewinnen. Weitere Infos zur großen PC-Games-Umfrage finden Sie ab Seite 161.



ULTRA FAST BACKUP SOLUTION

24X
BURN-Proof™
STOPS BUFFER UNDERRUNS
/10X/40X



CRW-1610A
16x Schreiben, 10x Wiederbeschreiben, 40x Lesen



CRW-2410S

Ultra High Speed CD Rewriter

- 24x Schreiben / 10x Wiederbeschreiben / 40x (CAV) Lesen
- ATAPI Interface
- 2 MB Buffer
- Zugriffszeit 130 m/sek (CD-ROM/R)
- Maße: 148 x 192,4 x 42,3 mm (BxTxH)
- BURN-Proof Technologie
  Damit tritt kein Buffer Underun Error mehr auf
- Mitgelieferte Software: Nero Brennsoftware, Audio Editing, CD Label etc.

DVD-E612
12x /40x max



DVD-E616
16x / 48x max



SCD-2400
24x max



SDD-0824
8x / 24x max



www.asuscom.de

ASUS Computer GmbH
Harkortstr. 25
40880 Ratingen

SOFTWARE TYCOON
DER SPIELEMANAGER

SOMMER 2001
im Handel erhältlich

www.software-tycoon.com



Ein Traum wird wahr...

Wir schreiben das Jahr 1980: Kleine Hersteller von Computer-Spielen schießen wie Pilze aus dem Boden - der neue Markt eröffnet Kreativ-Köpfen ungeahnte Möglichkeiten.
Auch Sie wagen den riskanten Schritt in diese unbekannte Branche und gründen Ihre eigene Spielefirma. Alles liegt allein in Ihrer Hand: angefangen beim Entwurf eines viel versprechenden Konzepts für das perfekte Spiel bis hin zur Produktion, dem Verkauf und dem Marketing. Stellen Sie die richtigen Mitarbeiter ein und schaffen Sie es, sich auf der ganzen Welt zu etablieren? Sind Sie in der Lage, die neu aufkommenden Technologien zu nutzen und den wachsenden Anforderungen des Marktes gerecht zu werden? Software Tycoon ist die ideale Simulation für alle Spielebegeisterten, die davon träumen, ihr Hobby zum Beruf zu machen. Durch vielfältige Interaktionsmöglichkeiten, verschiedene vorgegebene Szenarien, immer neuen Herausforderungen und einem deftigen Schuss Satire auf die Software-Branche ist Software Tycoon genau das Spiel, auf das alle Zocker schon immer gewartet haben!
Doch Vorsicht: Ihre Gegner sind gerissen und scheuen auch nicht vor fiesen Sabotageaktionen zurück, um Ihnen mit allen Mitteln Steine - oder besser Viren! - in den Weg zu legen...



Wichtige Features:

- @ Einfacher Spieleinstieg.
- @ Zwei gerissene Computergegner.
- @ Satirische Simulation des Softwarebusiness.
- @ Interaktion mit eigenständig lebenden Charakteren.
- @ Verschiedene Missionen oder Tutorial.
- @ Adventureähnliche Inventarbedienung.
- @ Horizontal scrollende Locations in detaillierter Hi-Res-Optik.
- @ Aufstellung von Arbeitsplänen.
- @ Fiese Sabotageaktion.
- @ Abwechslung durch Interaktion.
- @ Verschiedene Gebäude wie Softwareshop, Spielhölle, etc.
- @ Einfache Entwicklung eigener Spielkonzepte.
- @ Stereo Sound Effekte, Sprachausgabe und Soundtrack.



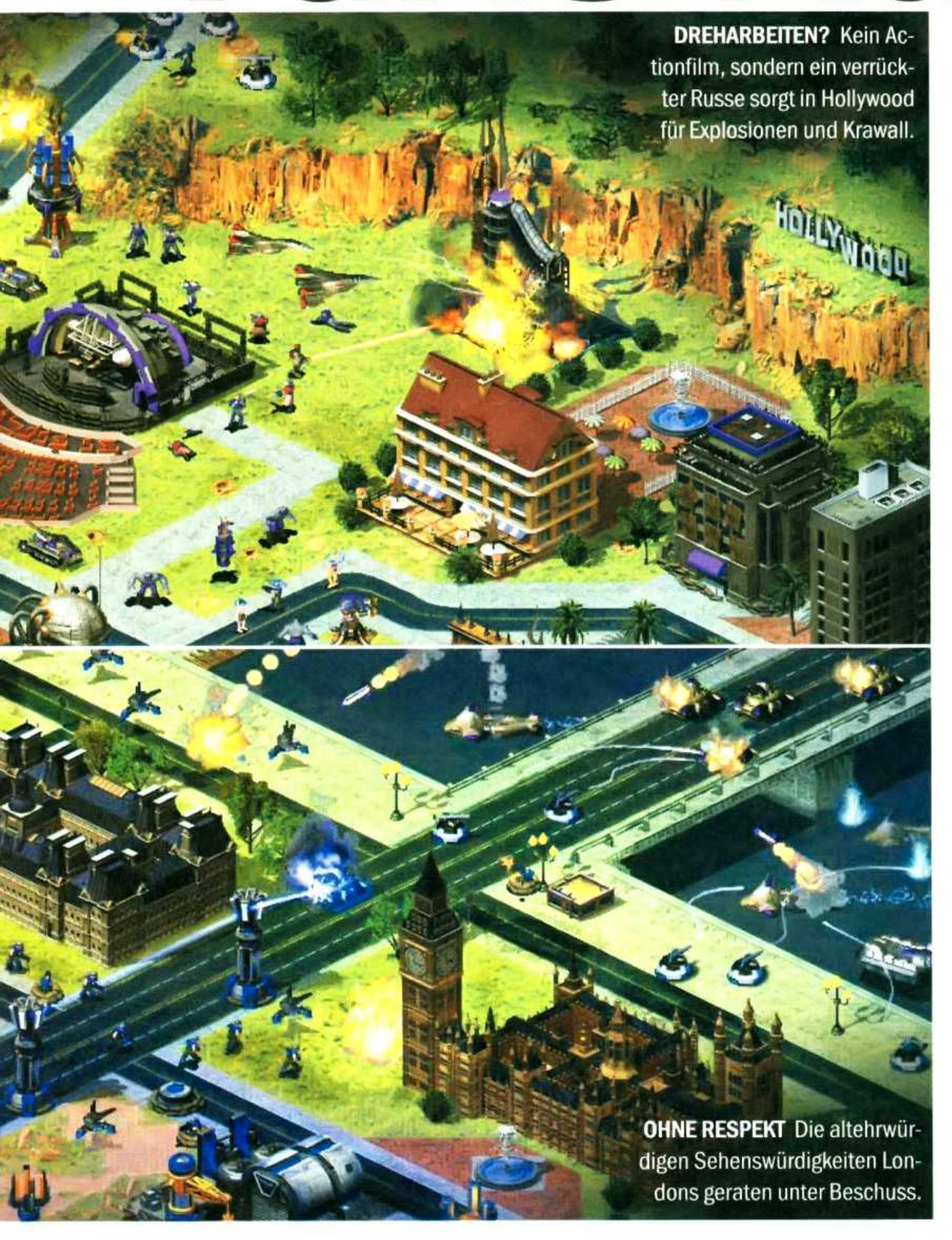



Keine Lust mehr auf miese Spiele? Dann machen Sie es doch einfach besser!





C&C: Alarmstufe Rot 2 - Yuris Rache



DREHARBEITEN? Kein Actionfilm, sondern ein verrückter Russe sorgt in Hollywood für Explosionen und Krawall.

OHNE RESPEKT Die altehrwürdigen Sehenswürdigkeiten Londons geraten unter Beschuss.

Die ersten Screenshots zum Add-on **Yuris Rache** für **C&C: Alarmstufe Rot 2** sind da: Wie beim Basisspiel setzen die Entwickler auf weltberühmte Schauplätze. Unter dem legendären Hollywood-Schriftzug wird genauso gekämpft wie in der Londoner Innenstadt. Darüber hinaus stellten die Designer kürzlich auf der offiziellen Website zum Spiel neue Einheiten und Gebäude vor. Das hinterhältige Magnetron schaltet Gegner mit einem elektromagnetischen Impuls aus und macht sie damit zur wehrlosen Beute. Ähnlich heimtückisch präsentiert sich der Grinder, eine Art mobiles Recycling-System. Truppen, die dem Grinder zu nahe kommen, werden kurzerhand in Energie umgewandelt. Gleiches geschieht im Bioreaktor, Yuris primärer Energiequelle. Um die Effizienz dieser Anlagen zu erhöhen, werden gefangene Infanteristen als menschliche Batterien eingesetzt – **Matrix** lässt grüßen. Derzeit drehen die Entwickler die Zwischensequenzen ab und widmen sich anschließend dem Feintuning.

Entwickler.................... Westwood Studios
Termin .... November 2001



World War 3

Das **Earth 2150**-Team schraubt fleißig an **World War 3**, das auf einer weiterentwickelten Engine wie das Referenzspiel in Sachen 3D-Echtzeit-Strategie basiert. Das Spielgefühl ist entsprechend ähnlich, der Schauplatz diesmal in der Gegenwart angesiedelt, wo Sie historische und fiktive Missionen absolvieren.

Reality Pump | September 2001



War Commander

Als Kommandant befehligen Sie ein US-Bataillon im Zweiten Weltkrieg bei der berühmten Landung in der Normandie. In zwei Kampagnen mit je 18 Missionen stehen taktische Echtzeit-Kämpfe im Vordergrund. Dabei kontrollieren Sie bis zu 40 Einheiten gleichzeitig, darunter auch Fahrzeuge.

CDV | September 2001



Myth 3

Auch im dritten Teil der **Myth**-Reihe streiten Zwerge, Riesen, Trolle und andere Fantasiewesen um die Herrschaft. Größte Neuerung sind die komplett in 3D-modellierten, sehr detaillierten Einheiten. Statt Basisbau und Ressourcengewinnung setzt **Myth 3** voll auf Gefechte in einer physikalisch stimmigen Spielwelt.

Mumbo Jumbo | November 2001

COUNTDOWN

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

1. **Anno 1503** – Aufbau-Strategie | März 2002
2. **Commandos 2** – Echtzeit-Taktik | September 2001
3. **Warcraft 3** – Echtzeit-Strategie | Februar 2002
4. **Age of Mythology** – Echtzeit-Strategie | Mai 2002
5. **Empire Earth** – Echtzeit-Strategie | September 2001
6. **Civilization 3** – Runden-Strategie | Dezember 2001
7. **Anstoß 4** – Fußball-Manager | Februar 2002
8. **Republic** – Strategie-Mix | April 2002
9. **Wiggles** – Aufbau-Strategie | September 2001
10. **Mech Commander 2** – Echtzeit-Strategie | Juli 2001

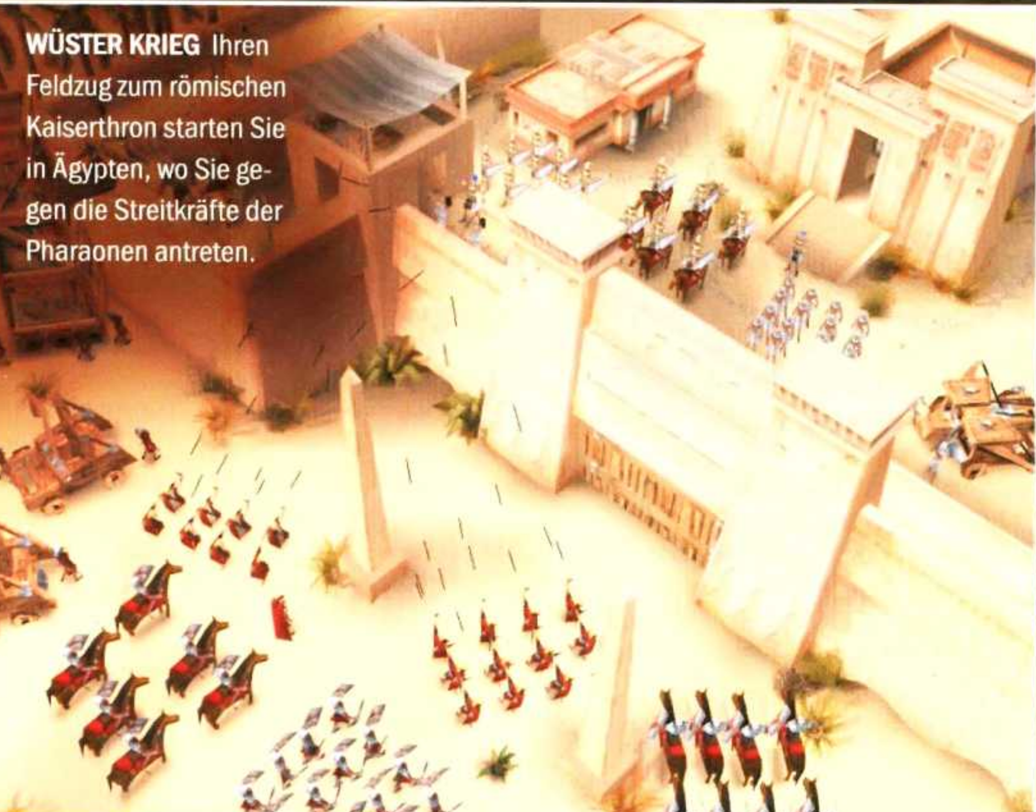


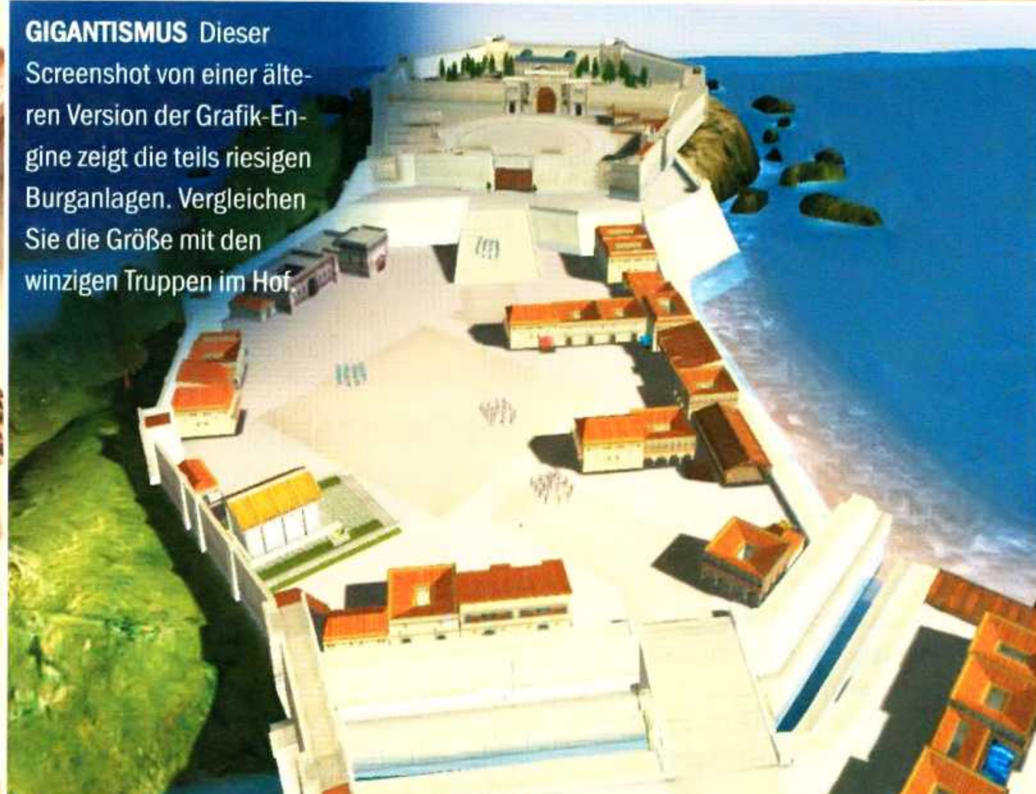
Praetorians

Viele Wege führen nach Rom. Ihrer führt über den Kriegspfad. **Mit Kurzschwert und Bronzeharnisch** kämpfen Sie sich mit Ihren Legionen im Taktikspiel der Commandos-Macher auf den Thron.

Lorbeer krönt Ihr Haupt, als Sie durch den Triumphbogen Ihren Einzug in die Hauptstadt des römischen Kaiserreiches halten. Tausende Plebejer und Bürger säumen jubelnd zu beiden Seiten die Straße. Ihnen voran marschiert mit glänzenden Rüstungen und reich verzierten Helmen Ihre Leibgarde: die Prätorianer. Die imposante Parade findet anlässlich Ihrer Krönung zum römischen Kaiser statt. Doch bis es so weit ist und bis Sie vom unbedeutenden General zum gottgleichen Caesaren aufgestiegen sind, stehen Ihnen viele Schlachten bevor. Im Echtzeit-Taktikspiel **Praetorians** kämpfen Sie sich mit Ihren Truppen von den Wüsten Ägyptens über die verschneiten Gestade Galliens bis ins Herz des antiken Imperiums.

„Wir wollen ein Strategiespiel schaffen, das sich weniger auf Ressourcenmanagement, als vielmehr auf die Kämpfe konzentriert", fasst Entwicklungsleiter Javier Arevalo von den spanischen Pyro Studios (**Commandos**) das Spielkonzept für PC Games zusammen. Im Klartext heißt das: Statt den echtzeitüblichen Leidensweg bis zur Schlacht zu gehen – Rohstoffe ernten, das Feldlager ausbauen und Panzer um Panzer übers Fließband schicken – stürzen Sie sich in **Praetorians** ohne Umwege ins Gefecht. Damit schlägt die Schlachtensimulation in dieselbe Kerbe wie vor ihr **Shogun**, **Dark Omen** oder **Sid Meier's Gettysburg**. Um die Lernkurve möglichst flach zu halten, orientiert sich die Bedienung weitgehend am Echtzeit-Standard von **Starcraft** oder **Age of Empires**. Allerdings stehen unter Ihrem Kommando nicht etwa hunderte von einzelnen Einheiten, sondern bis zu 30 Verbände aus 12 bis 15 Infanteristen oder Berittenen. Trotzdem soll selbst in großen Konflikten keine Hektik aufkommen: „Der Spieler wird nicht alle Abteilungen gleichzeitig steuern", versichert Javier. „Es geht vielmehr darum, im Voraus zu planen, um dann zur richtigen Zeit an der richtigen Stelle schnell eingreifen zu können." Zur Not kommen Ihre Männer auch ganz gut alleine klar; per Mausklick befehlen Sie ihnen, sich sofort auf anrückende Feinde zu stürzen oder die Stellung zu halten. Bevor aber die


WÜSTER KRIEG Ihren Feldzug zum römischen Kaiserthron starten Sie in Ägypten, wo Sie gegen die Streitkräfte der Pharaonen antreten.


GIGANTISMUS Dieser Screenshot von einer älteren Version der Grafik-Engine zeigt die teils riesigen Burganlagen. Vergleichen Sie die Größe mit den winzigen Truppen im Hof.



HOHE GASSE Dieses Bild verdeutlicht, wie wichtig Höhenvorteile sind. Die paar Bogenschützen an den Seiten der Schlucht können eine ganze Armee aufhalten.

Praetorians im Detail

Wir erklären Ihnen die einzelnen Elemente von drei typischen Schlachtszenen aus Praetorians: Das Interface, die Formationen und die Truppengattungen.



Schlacht beginnt, sollten Sie erst die stets komplett sichtbare Karte studieren und mögliche Angriffsrouten überdenken. Sobald Ihre Truppen Aufstellung bezogen und Sie die Wegpunkte vorgegeben haben, kann es losgehen.

Mehr als bei jedem anderen Strategiespiel soll in **Praetorians** das Terrain die Scharmützel entscheiden. Das beginnt etwa damit, dass Bogen- und Katapultschützen von Anhöhen aus wesentlich weiter schießen und sehen können als im Tal. Hügel sind deswegen stets heiß umkämpft. Ebenfalls eine große Rolle spielen Wälder, in denen sich ganze Armeen vor den Blicken der Feinde verbergen lassen – im Gegensatz zur Landschaft müssen Sie die gegnerischen Stellungen erst auskundschaften und umgekehrt. Allerdings können sich nicht alle Einheiten durchs Unterholz schlagen. Reiter kommen dort beispielsweise nur langsam voran, Kriegsmaschinen bleiben gänzlich stecken und Bogenschützen haben eine stark eingeschränkte Reichweite. Eine weitere natürliche Barriere sind Flüsse und Bäche. Während Kavallerie seichte Stellen durchwaten kann, bleibt die schwere römische Infanterie hoffnungslos stecken. Selbst auf freiem Feld gibt es große Unterschiede. Einen Rammbock ohne Winterreifen durch Schneewehen zu wuchten, kostet Ihre Jungs wesentlich mehr Kraft als etwa auf felsigem Untergrund. Das alles müssen Sie in Betracht ziehen, wenn Sie Ihren Schlachtplan aufstellen.

Neben den erwähnten Bogenschützen, der Kavallerie und den Fußsoldaten finden sich in Ihrer Armee sämtliche Waffengattungen, die vor über zweitausend Jahren die Augen der Heerführer zum Leuchten brachten. Alle Truppentypen haben ihre eigenen Stärken und Schwächen. Sie eignen sich besonders gut gegen bestimmte Einheiten, ziehen aber gegen andere schnell den Kürzeren. So sind Streitwagen, die mit voller Geschwindigkeit in eine Reihe Legionäre preschen, eine absolut tödliche Waffe. Aber wehe, die antiken Panzer bleiben stehen. Dann sind sie leichte Beute für die Pfeile oder Wurfspeere der Feinde. Lanzenträger stellen mit ihrer großen Reichweite eine ernst zu nehmende Bedrohung für die Kavallerie dar, haben im Nahkampf gegen Schwertfechter aber keine



HÖHENVORTEIL Von einem Hügel aus beharken ein Katapult und zwei Gruppen Bogenschützen die gegnerischen Streitkräfte am Dorf. Die Feinde im Tal sind wehrlos.

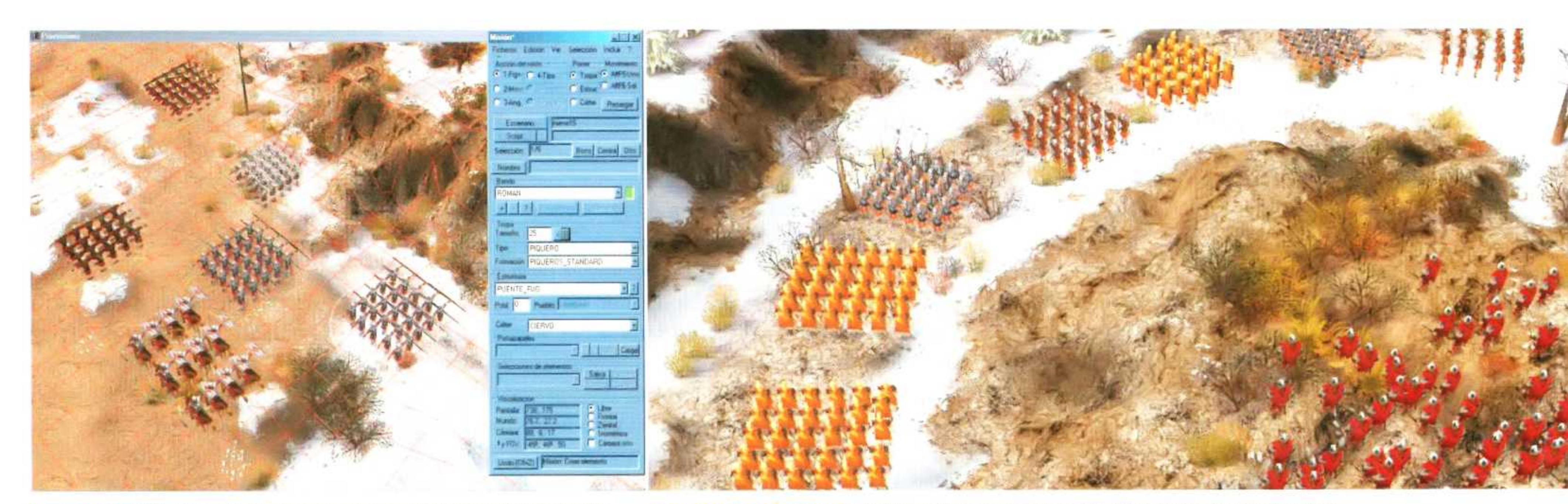
Chance. Auf die Kombination kommt es an. Beispielsweise können die Prätorianer einen Schildwall um Katapulte errichten und sie so vor anfliegenden Geschossen und Infanterie-Attacken schützen.

Drei Völker werfen ihre Truppen in die Schlacht. Sie ziehen für die Römer ins Gefecht, Ihnen entgegen stellen sich die Ägypter, die Gallier und im Spielverlauf auch konkurrierende römische Generäle. Jede Fraktion gebietet über acht Standard- und fünf Spezialeinheiten, die sich von ihrem jeweiligen Gegenüber stark unterscheiden. So haben römische Langbogenschützen eine größere Reichweite als die der Gallier, die können dafür aber auch im Laufschritt feuern. In den Köchern vom Nil wiederum stecken Brandpfeile, die die hölzernen Belagerungstürme der Gegner schnell zu Holzkohle verkokeln. Ganz auf Truppennachschub verzichtet auch **Praetorians** nicht. Sie starten zwar jeden Einsatz mit

> Die Schlachtensimulation Praetorians schlägt in dieselbe Kerbe wie davor **Shogun, Dark Omen** oder **Sid Meier's Gettysburg.**

einer vorgegebenen Armee, können allerdings innerhalb der Missionen Verstärkungen rekrutieren, indem Sie Dörfer unter Ihre Kontrolle bringen. So kommandieren Sie nicht nur die römischen Legionen, sondern beispielsweise auch mal eine Abteilung gallischer Freiwilliger. Sofern die Siedlungen an einen Wald grenzen, basteln Sie dort auch die Kriegsmaschinen, ohne die Sie gar nicht erst versuchen sollten, eine Festung zu stürmen. Erst mit Leitern, Belagerungstürmen, Rammböcken und Ballistae können Ihre Mannen die schützenden Mauern überwinden.

Die Zeiten, als Kompanien noch im Karree ins Gefecht zogen, sind längst vorbei. In den Tagen der Prätorianer war die Schlachtordnung jedoch entscheidend. Ihre Abteilungen können eine ganze Reihe von Aufstellungen einnehmen, vom einfachen Viereck bis hin zur Asterix-Lesern bekannten „Schildkröte". Jede Formation bringt ihre eigenen

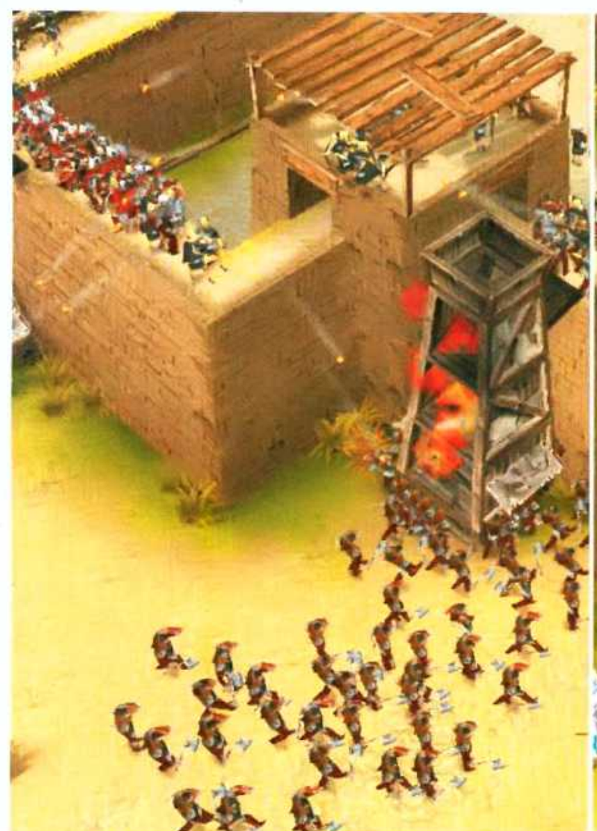


BAUKASTEN Mit diesem Editor basteln die Leveldesigner bei Pyro die Missionen und Landschaften zusammen. Er wird eventuell dem Spiel beiliegen.

TARNEN UND TÄUSCHEN Weil die römischen Truppen rechts auf einem Hügel stehen und sich in den Wäldern verbergen, sehen die vorbeiziehenden Gallier links sie nicht.

Sturm auf die Burg

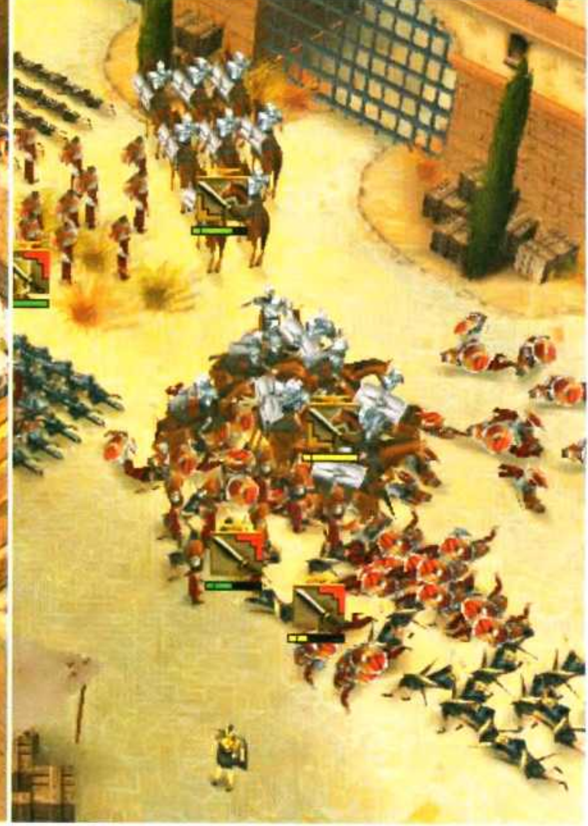
Schwer befestigte Kastelle sind auch mit der richtigen Taktik nicht leicht zu bezwingen. Unsere Bilderserie zeigt eine Attacke römischer Legionen auf eine gut verteidigte Burg an der Grenze des mediterranen Imperiums.



Mit Belagerungstürmen stürmen Schwerkämpfer die Verteidigungswälle, um die Bogenschützen oben auf der Mauer auszuschalten.



Sobald der Weg frei ist, schieben die Angreifer Rammböcke und Katapulte heran und reißen damit das Tor ein.



Durch die aufgebrochenen Pforten galoppiert die Kavallerie ins Innere, um es dort mit den verbliebenen Wachen aufzunehmen.

Vor- und Nachteile mit sich. So kommen Infanteristen im Gänsemarsch schneller voran, für einen Frontalangriff taugt diese Zusammenstellung hingegen herzlich wenig. Stellen Sie Ihre Bogenschützen in Dreierreihen auf, decken diese ein weites Areal ab, dürfen aber so nicht die Stellung wechseln. In der Deltaformation sprengen Reiter jede Flanke, sind jedoch selber gegen Attacken von der Seite verwundbar. An der Schildkröte schließlich, bei der die römischen Legionäre ihre Schilde zur Seite und über den Kopf halten, prallen Pfeile und Speere einfach ab. Die Aufstellung verlangsamt die Fußsoldaten aber und ist in der Offensive fast nutzlos. Während Sie die Standardformationen immer anwählen können, benötigen Sie für kompliziertere Manöver Zenturionen. Im Gegensatz zu den Soldaten, die vor jeder Mission neu aufgestellt werden, folgen Ihnen Ihre Offiziere durch die gesamte Kampagne und gewinnen dabei an Erfahrung. Ist ein Kommandeur in der Nähe, kämpfen Ihre Jungs außerdem deutlich besser und geraten nicht so schnell in Panik. Neben den Zenturionen bleiben übrigens auch die Baumeister an Ihrer Seite, die die Belagerungsmaschinen konstruieren.

Während die Spielmechaniken mittlerweile weit fortgeschritten sind, ist vom Missionsdesign bislang wenig zu sehen. Voraussichtlich wird es 16 zunehmend schwierigere Schlachten geben, in denen Sie die unterschiedlichsten Ziele erfüllen müssen. Mal gilt es, eine Burg zu stürmen, ein andermal sind Sie aufseiten der Verteidiger. Dann wieder stehen sich zwei Armeen an einem Fluss gegenüber oder Sie räuchern in den verschneiten Wäldern Galliens feindliche Barbarenstämme aus. Obwohl das Kernstück von **Praetorians** die Einzelspielerkampagne sein wird, sollen auch Multiplayer-Freunde nicht zu kurz kommen. Bis zu acht Generäle ringen im Netzwerk oder Internet mit Galliern, Ägyptern und Römern um den Sieg. Neben typischen „Deathmatch"-Missionen stehen auch Belagerungen zur Auswahl, in denen die Verteidiger dem Ansturm eine bestimmte Zeit lang standhalten müssen. „Die Online-Community wird **Praetorians** sicher begeistert aufnehmen", hofft Javier Arevalo. Damit der Spielspaß langfristig erhalten bleibt, denken die Entwickler darüber nach, einen Missionseditor zu veröffentlichen.

> Mit **Terrainwirkung, Formationen, Kommandeuren und Truppenkombination** versprechen die Schlachten enorme taktische Tiefe.

Wie die neuesten Werke von Westwood, Blizzard oder den Ensemble Stuidos setzt **Praetorians** auf 3D-Grafik für die Einheiten und die Umgebung. Allerdings haben auch die Entwickler von Pyro Angst, die Spieler mit einer überfrachteten Kamerasteuerung abzulenken. Wenn Sie sich die Bildschirmfotos auf diesen Seiten genauer anschauen, erkennen Sie, wie die Spanier das Problem gelöst haben: Wie in klassischen, „flachen" Echtzeit-Strategiespielen wird es nur eine einzige Perspektive geben; Sie betrachten das Geschehen von schräg oben. „Wenn man die Karte ständig vergrößern, verkleinern und drehen muss, verliert man schnell die Orientierung. Also lassen wir es ganz raus", begründet Javier Arevalo die Entscheidung. Im Spiel selbst fällt der feste Blickpunkt überhaupt nicht auf. Da kein Gebäude oder Berg die Sicht verdeckt, kommt man erst gar nicht auf die Idee, die Perspektive zu verändern. Was dagegen sehr wohl ins Auge fällt, ist die schmucke Grafik, die sich ein Jahr vor der Fertigstellung schon wirklich sehen lassen kann. Die unglaublich detaillierte Landschaft lädt geradezu zu einer Besichtigungstour ein. Da umschließen geschwungene Sanddünen ein paar Pyramiden in Ägypten. Obelisken und Statuen säumen den Weg zum reich verzierten Tor einer Wüstenfestung, die mit ihren windschiefen Lehmmauern, den Wachtürmen

ENDE GELÄNDE
Minuten nach der Aufnahme von Seite 25 haben die Angreifer auf dem Berg verstärkt; durch weitere Bogenschützen und ein zweites Katapult die Verteidiger im Tal besiegt.

und den Flachdachgebäuden genauso am Nil stehen könnte. Dann der Sprung auf die saftig grünen Weiden Galliens, wo ein brausender Wasserfall einen tiefen Fluss füllt. Dichte Wälder wechseln sich ab mit schroffen Felswänden, auf denen noch Schnee liegt, oder sanft ansteigenden Hügeln. Die obligatorischen Hinkelsteine und ein hölzerner Grenzwall komplettieren die Postkartenlandschaft. Je näher man der ewigen Stadt Rom kommt, desto eindrucksvoller werden die Gebäude und desto mächtiger die Festungen. Wer die meterhohen Steinwälle eines römischen Kastells betrachtet, ahnt, wie schwer es die eigenen Truppen später beim Angriff haben werden. Wie die Bauwerke ins Spiel eingebunden werden, ist übrigens noch nicht endgültig entschieden. Sicher ist, dass Bogenschützen und Speerwerfer die Wälle bemannen können. Vermutlich lassen sich auch in anderen Gebäuden Truppen verbergen. Die Einheiten stehen der fantastischen Landschaft kaum nach. Zwar sieht man ihnen momentan ihre Polygonherkunft noch an, dafür sind sie in Bewegung aber butterweich und äußerst realistisch animiert. Kurz: **Praetorians** hat technisch alles drauf, was derzeit in ist – abgesehen von modischen, aber spielerisch meist nutzlosen Wettereffekten und Tag- und Nachtwechsel.



ERSTEINDRUCK

*Als Fan von **Shogun** und **Dark Omen** freue ich mich auf **Praetorians** noch mehr als auf **Age of Mythology** oder **Empire Earth**. Zwar gab es von den Missionen bislang wenig zu sehen, aber von den **Commandos**-Schöpfern erwarte ich nur das Beste. **Praetorians** verspricht epische, antike Schlachten mit enormer taktischer Tiefe. Hoffentlich haut die Bedienung hin.* RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Pyro Studios
Termin .... Dezember 2002

OkaySoft *service*
- Vorbestellservice
- US & UK uncut Importe
- bis 15:30 Sofortversand

OkaySoft *online*
- Topaktuell
- Termine
- Lagerstatus
- Hintergrund-Storys
- ohne Cookies

OkaySoft *shop-mailer*
- Eingangs-Bestätigung
- Versand-Bestätigung
- Terminverschiebungen
- Storno-Bestätigung



12 Jahre Service
Tel. 09674-1279 Fax -1294
92557 Weiding Am Graben 2 info@okaysoft.de

Titel		Preis
Age of Sail 2	DV	19,90
Alone in the Dark 3	DA	12,90
Alone in the Dark 4	DV	79,90
Am. McGee's Alice	DV	45,90
Anachronox	EV	81,90
Anarchy Online	EV	129,90
Anno 1602 Königsed.	DV	59,90
Aquanox *	DV	76,90
Arcanum *	DV	75,90
Baldurs Gate Saga	DV	45,90
Baldurs Gate 2 Thron	DV	45,90
- Throne of Bhaal	EV	45,90
- Throne of Bhaal	US	75,90
Black & White	DV	79,90
Blair Witch Project 1	DV	16,90
Catan GOLD	DV	38,90
Civ.: Call to Power 2	DV	28,90
Clive Barkers Undying	DA	75,90
Codename Eagle	DA	19,90
Combat Flight Sim.1&2	DV	78,90
Commandos 2 *	DV	89,90
Cossacks	DV	84,90
Counter-Strike	US	25,90
Dark Project 2	DV	24,90
Delta Force Land War.	DA	45,90
Desperados	DV	79,90
Diablo Doublepack	DA	22,90
Diablo 2	DV	34,90
- Limited Edition	DV	39,90
- Lord of Destruction	DV	59,90
Diablo 2	EV	64,90
- Lord of Destruction	EV	59,90
Die Siedler 4	DV	78,90
- Mission-CD *	DV	29,90
Die Sims volle Leben	DV	32,90
- Party ohne Ende	DV	36,90
Doom 3 *	EV	i.V.
Duke Nukem Forever*	EV	79,90
Edge of Chaos	DV	76,90
Emperor: Battle for D.	US	106,90
- Schlacht um Dune	DV	83,90
Euro Tour Cycling *	DV	59,90
Everquest Scars of Vel.	DA	42,90
Everquest DeLuxe	DA	79,90
Fallout Apocalypse	EV	48,90
Gabriel Knight 3 GOLD	DV	39,90
Gilbert Goodmate	EV	82,90
Gothic	DV	74,90
Grand Prix 3	DV	34,90
Grand Theft Auto 2	DV	16,90
Gunman Chronicles	EV	49,90
Halflife -Blue Shift	DV	31,90
Halflife -Blue Shift	EV	32,90
- Generation Pack v2	DV	49,90
Heavy Metal FAKK 2	DV	24,90
House of the Dead 2	DA	76,90
Icewind Dale & Heart..	DV	78,90
JA 2 unfinished Busin.	DV	28,90
King of the Road	DV	75,90
Mechcommander 2 *	DV	87,90
Mechcommander 2 *	EV	79,90
MoH: Allied Assault *	EV	i.V.
Neverwinter Nights *	DV	i.V.
Operation Flashpoint	DA	75,90
Pharao	DV	26,90
Q. 3 -Team Arena	EV	49,90
Red Faction *	US	i.V.
Return to Castle Wolf. *	DV	i.V.
Max Payne *	DA	84,90
Max Payne *	EV	79,90
R.Garros Tennis 2001	DV	54,90
Rune	DV	42,90
Serious Sam	DA	49,90
Sidewinder GameVoice		92,90
SOF -AddOn	DA	26,90
Soldier of Fortune 2 *	EV	i.V.
Star Trek: Dominion W.	US	124,90
- DS9 -The Fallen	DV	39,90
- Klingon Academy	DV	29,90
- Voyager	ML	49,90
- Voyager Exp. Pack	DV	42,90
Star Wars Jedi Knight 2 *		i.V.
Starcraft + Broodwar	DV	26,90
Startopia	DV	81,90
Sudden Strike Total W.	DV	46,90
Summoner	DV	75,90
Tachyon	DA	22,90
The Nomad Soul	DV	22,90
Theme Park World	DV	29,90
Train Simulator	DV	102,90
Tropico	DV	78,90
UO: Third Dawn	DV	29,90
Unreal -Tournament	EV	28,90
Unreal 2 *	EV	i.V.
Vampire	DV	49,90
Vietnam 2: Special As.	US	82,90
Wackel-Elvis *		19,90
Wheel of Time	DV	28,90
World War II Online	US	129,90
Worms: Armageddon	DV	28,90
X-Beyond Doublepack	DV	45,90
X-Com Enforcer	US	109,90



Versandkosten: ab DM 149.- Lieferwert versandkostenfrei (Inland),Vorauskasse 5.50, Nachnahme komplett 13.90, kein Ladengeschäft * bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Vorbestellungen erwünscht.

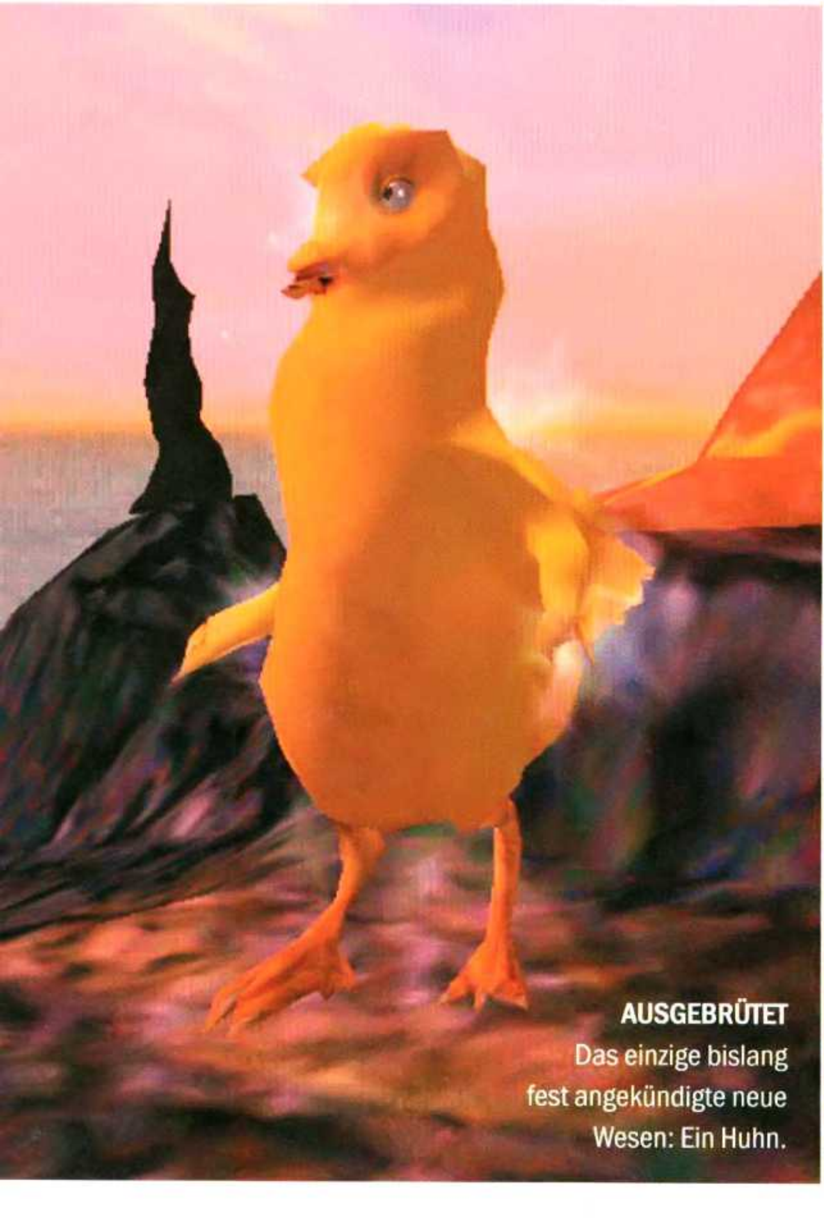
20.07.2001

www.OKAYSOFT.de



ADD-ON

Black & White: Creature Isles



AUSGEBRÜTET Das einzige bislang fest angekündigte neue Wesen: Ein Huhn.



FAMILIENFOTO Der Affe bringt seinem Küken bei, was er weiß und gibt seine Erfahrungen weiter – gute wie schlechte.

Gott benötigte sieben Tage, bis er die liebe Erde geknetet hatte. An der **Erweiterung für Black & White** können Sie länger herumspielen.



PRÜFUNGSTAGE Auf der neuen Insel angekommen, muss sich Ihre Kreatur schwierigen Tests stellen.

Auf der ersten Insel des Mutterspiels grölten versoffene Seemänner Bittlieder zum Himmel, weil Ihnen Holz für ein Schiff fehlte. Als gnädiger Gott stellten Sie die Mittel bereit. Dieselben Matrosen entdecken in **Creature Isles**, dem ersten Zusatzpaket für **Black & White**, ein Eiland, das von hoch entwickelten Kreaturen – organisiert in einer Bruderschaft – bewohnt wird. Nur die besten Titanen erhalten einen Mitgliedspass.

Sie landen dort mit Ihrem hingebungsvoll trainierten Vieh, das Sie für das beste der Welt halten, und lernen wie der Hase im Fabelrennen mit den Igeln, dass es im Leben immer noch mindestens einen Stärkeren gibt: Bevor Ihre Kreatur in die Sippe aufgenommen wird, müssen Sie Ihr helfen, eine ganze Reihe von Prüfungen zu bestehen. So hat Lionhead trickreich den Rahmen für neue Missionen geschaffen, ohne wieder ein nebensächliches Story-Gestrüpp zu züchten. Das Paket wird einen noch nicht näher beschriebenen Haufen an zusätzlichen Kreaturen, Fähigkeiten, Wundern und Rätseln bringen.

Vor allem Verbesserungen an der Titanenintelligenz sollen Sie noch einmal vor den Schirm fesseln: Ihr Baby wird nämlich Papa oder Mama, kriegt selbst ein unschuldiges Wesen anvertraut. Alles was Sie Ihrem Zögling beigebracht haben, gibt er dann persönlich gefärbt weiter, während Sie ohne direkten Einfluss auf den Enkel nur zuschauen – und wahrscheinlich über die Langzeitwirkung Ihrer Erziehungsmethoden staunen.

ERSTEINDRUCK

Meine Muhkuh kriegt eine eigene Kreatur – ich bin gespannt, was sie bei deren Aufzucht anstellt. Wie war das noch: Wer geschlagen wird, schlägt auch? Oh, das arme Kind! Ich habe so viel falsch gemacht! DANIEL CH. KREISS

Entwickler .... Lionhead
Termin .... Oktober 2001

Das tatsächliche Aussehen des Produktes kann von dieser künstlerischen Darstellung abweichen.

Gratis Logitech Maus von QDI

Sommer - Aktion (16 Juli - 31 August 2001)

Pro Legend QDI Mainboard gibt es eine Logitech Maus gratis dazu.

(Gültig nur für K7E, K7B, A10B/F, A12, KD7 oder SX5EP).

Nur solange der Vorrat reicht.



KinetiZ 7E

CPU: Athlon®/Duron®
Chipsatz: VIA KT-133A/ VIA VT82C686B
Formfaktor: ATX/1AGP/1AMR/5PCI/1ISA
Onboard: AC'97 Audio



KinetiZ 7B

CPU: Athlon® B / AMD Duron®
Chipsatz: VIA KT-133/ VIA VT82C686B
Formfaktor: ATX/1AGP/1AMR/5PCI/1ISA
Onboard: AC'97 Audio



Advance 10B/F

CPU: Pentium®III/Celeron®/Cyrix®-III
Chipsatz: VIA VT82C694X/ VIA VT82C686B
Formfaktor: ATX/1AGP/1AMR/5PCI/1ISA
Onboard: AC'97 Audio (A10B)



Advance 12

CPU: Pentium®III/Celeron®/Cyrix®-III
Chipsatz: VIA VT8633/ VIA VT8233
Formfaktor: ATX/1AGP Pro/1ACR/5PCI
Onboard: AC'97 Audio



KuDoz7

CPU: Athlon®/Duron®
Chipsatz: VIA KT266/ VIA VT8233
Formfaktor: ATX/1AGP/1ACR/5PCI
Onboard: AC'97 Audio



SX5EP

CPU: Pentium®III/Celeron®/Cyrix®-III
Chipsatz: Intel82815EP(MCH) / Intel82801BA (ICH2)
Formfaktor: ATX/1AGP /1CNR/6PCI
Onboard: AC'97 Audio







QDI System Handel GmbH
Habichtstr. 41
D - 22305 Hamburg
Tel: 040 61 13 53 16
Fax: 040 61 13 52 17



www.qdi.nl
qdigermany@compuserve.com









SPORTSCHAU Die echtzeitberechneten 3D-Spielszenen veranschaulichen Ihren Erfolg als Manager.

Fußballmanager 2002



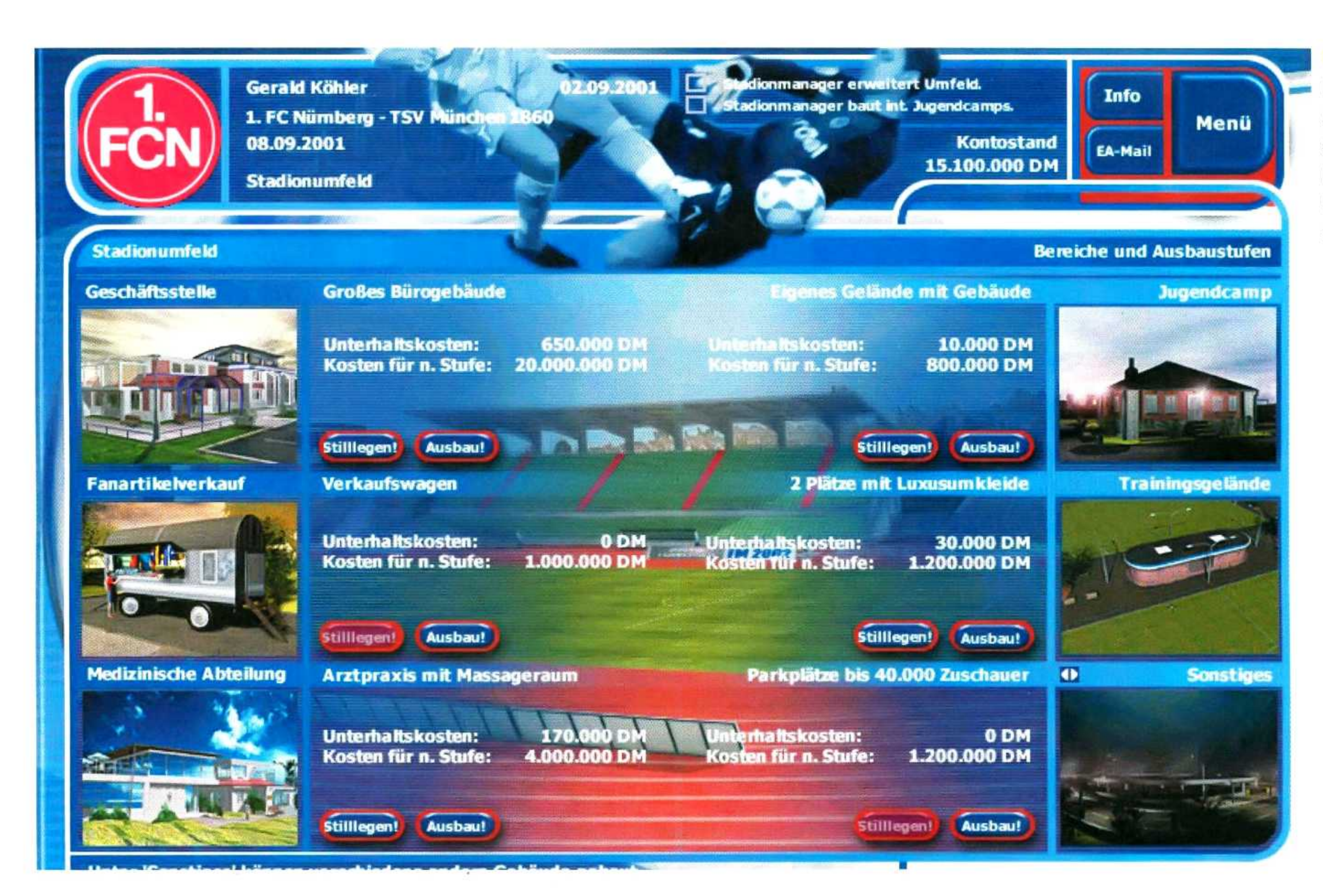
Was John Carmack für Actionspiele, ist Gerald Köhler für Fußballmanager. **Nach der Anstoß-Trilogie** macht der Deutsche nun bei EA Furore.



TEXTMODUS Alternativ zu den 3D-Szenen können Sie die Spiele im Textfenster verfolgen. Gute Kommentare sorgen für Spannung.

Die Bundesliga-Lizenz hat Electronic Arts schon lange. Trotzdem konnte der Sportspiel-Gigant mit seiner **Fußballmanager**-Reihe in Sachen Spielspaß nicht gegen die inoffiziellen **Anstoß 3** und **Kicker 2** anstürmen. Also haben die findigen Elektronikkünstler kurzerhand das **Anstoß**-Duo Gerald Köhler und Rolf Langenberg „eingekauft". Mit ihrer Hilfe soll der **Fußballmanager 2002** endlich die Konkurrenz von der Tabellenspitze kicken. Die Chancen dafür stehen mehr als gut, wovon wir uns bei einer Vorführung in der PC-Games-Redaktion überzeugten.

Auf den ersten Blick präsentiert sich EA Sports' Liga-Simulation wesentlich aufgeräumter als etwa **Anstoß 3**. Ähnlich wie im Windows-Startmenü haben Sie von einem zentralen Klartext-Button Zugriff auf alle Spielbereiche. Toto-Tipps oder Aktienhandel suchen Sie dort übrigens vergebens. „Auf den ganzen überflüssigen Schnikkschnack wollen wir verzichten", bestätigt Gerald. Stattdessen kümmern Sie sich um die Jugendarbeit, rekrutieren Nachwuchsspieler, suchen sich Trainingspläne aus und sorgen für die richtige Mannschaftsaufstellung. Bei den meisten Einstellungen sehen Sie sofort, wie sich diese auf den Spielverlauf auswirken – egal, ob zum Beispiel der neue Mannschaftsarzt generell die Verletzungsdauer senkt, wann der Top-Stürmer zum Kopfball-Spezialisten wird oder wie sich die neue Aufstellung auf die Abwehr auswirkt. Wenn Sie nicht alle Bereiche selbst übernehmen wollen, erledigt auf Wunsch der Computer die Arbeit für Sie. Die Möglichkeit, als Trainer in laufende Partien einzugreifen, wird sich allerdings niemand nehmen lassen. Ähnlich wie in **Kicker 2** können Sie Ihre Jungs in haarigen Situationen nach Lorant-Manier persönlich dirigieren. Per Mausklick ordnen Sie eine Not-



STADIONAUSBAU
Mit genügend Kleingeld in der Portokasse erweitern Sie Ihren Bolzplatz Stück für Stück zum gigantischen Sporttempel.

bremse an oder brüllen Ihrem tändelnden Stürmer ein „Schieß doch!" hinterher. Im **Fußballmanager 2002** müssen die Hobby-Trainer und Gerald Köhler noch mit der Grafik-Engine aus **Bundesliga Stars 2001** vorlieb nehmen. Erst im Nachfolger sollen Sie die 3D-Spielszenen in voller **FIFA**-Qualität genießen können. „Wenn alles glatt geht, haben wir nächstes Jahr die **FIFA**-Technik", hofft der bekennende VfB-Stuttgart-Fan. Alternativ steht natürlich ein Textmodus zur Verfügung, für die meisten Fans sowieso erste Wahl.

Kernstück des **Fußballmanager 2002** wird der Karrieremodus sein, in dem Sie Ihre Mannschaft beispielsweise von der Regionalliga bis zur Meisterschaft führen. Dabei verbessern sich nicht nur die Spieler im Laufe der Zeit, sondern auch Ihr eigener Spielcharakter. Je mehr Missionen (vom Aufstieg über den Aufbau eines Jugendteams bis hin zum Sonderpunkt für die fairste Mannschaft) Sie erfüllen, desto mehr Fähigkeiten können Sie erlernen und desto besser wird Ihr Ruf – wichtig, wenn Sie später etwa bei einem der Top-Teams anheuern oder ins Ausland wechseln wollen. Erfolgreiche Manager beenden ihre Karriere beispielsweise im sonnigen Spanien (die beiden Top-Ligen werden selbstverständlich auch simuliert), stilecht mit Luxusjacht im Hafen, Ferienhaus in der Toscana und Rolls-Royce in der Garage.



ERSTEINDRUCK

*Schade, dass die **FIFA**-Engine erst nächstes Jahr zum Einsatz kommt. Doch auch mit der **Bundesliga Stars**-Grafik sind die Spielszenen besser als bei der Konkurrenz. Vom Manager-Part erwarte ich sowieso mindestens **Anstoß 3**-Qualität.*

RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... EA Sports
Termin .... 3. Oktober 2001

ANZEIGE



VIDEO

EXKLUSIV

Cultures 2

RUHE VOR DEM STURM Für das Siedeln bleibt Zeit: Wenn Sie nicht selbst in fremde Territorien eindringen, bleiben Sie lange von Angriffen verschont.

Ihren **zweiten Schlag gegen Die Siedler** planen die Wikinger sorgfältig. Für Cultures 2 radieren sie alte Fehler aus und betreten neues Land.



AUF DIÄT Wenn die Wikinger hungern, legen sie ihre Arbeit nicht mehr nieder, wie in Teil 1 geschehen, sondern hoffen auf Besserung.

Frust im ersten Teil: Weil er kein Essen hat, schmollt der Jäger. Auf die Idee, seinem knurrenden Magen selbst was zu fangen, kommt er nicht – stattdessen tritt er in Hungerstreik und schon hat die Dorfbevölkerung ein Problem. Zeitweilige geistige Aussetzer der Wikinger und ein zu schnell ansteigender Schwierigkeitsgrad waren die wesentlichen Schwachpunkte des Aufbautitels. Beide sind in **Cultures 2** verschwunden: Die Nordmänner sind schlau genug, sich selbst zu ernähren, und die Lernkurve zeigt sanft nach oben. Erst wenn alle Zusammenhänge zwischen Landwirtschaft, Herstellung und Warenfluss so erklärt sind, dass es auch der Letzte kapiert hat, geht's strategisch in die Tiefe. Einer Vision folgend, ziehen Sie diesmal durch Europa, um in den Franken, den Byzantinern und den Sarazenen nach Reibereien Verbündete zu finden. Wieder errichten Sie Kolonien, bringen Männern Berufe vom Träger bis zum Müllermeister bei, lassen Frauen die Haushalte führen und trainieren Kämpfer. Komplexer ist der Ausbau von Produktionsstätten geworden: Früher genügte Handwerkserfahrung, um eine Schmiede zu verbessern, jetzt brauchen Sie noch Materialien für die Renovierung – zum Beispiel Dachziegel, die Sie erst brennen müssen. Dafür wächst der Warenkatalog mit, versetzt Sie etwa in die Lage, Metallspitzen auf Speere zu stecken. Vielfältiger sind auch die Missionen: Manchmal siedeln Sie gar nicht, sondern bestehen mit einer kleinen Gruppe Abenteuer wie aus einem Rollenspiel.

ERSTEINDRUCK

Jene Missionen, die zwischendurch vom Aufbau weg und in Richtung Adventure rücken, sind für mich die interessanteste Innovation. Der Rest ist solide Verbesserungsarbeit. DANIEL CH. KREISS

Entwickler .... Funatics
Termin .... März 2002

Auserkoren vom Schicksal

Gezeichnet vom Schrecken...

Erfüllt von der Prophezeiung

Berufen zum Retter

PS2 PlayStation 2

PC CD-ROM

Summoner



VERTRIEB: THQ Entertainment GmbH, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111



"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Made in Austria. Game © 2000 Volition Inc. Library programmes © 1997-2000 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. Published by THQ Inc. Developed by Volition Inc. Summoner, the Summoner logo, Volition and the Volition logo are trademarks of Volition Inc. THQ and the THQ logo are trademarks or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.

Tierarzt
Getränke-Stand
Servicemann
Savannen-Gehege
Hochstand



Wildlife Park

Neben Microsofts Zoo Tycoon buhlt jetzt auch Fishtank mit Wildlife Park um die Gunst von **Aufbau-Strategen.**

Affen springen wie von der Tarantel gestochen durch ihr Gehege, Pinguine watscheln in geordneter Reihe zum Futterplatz und die Löwen posieren in der Sonne um die Wette – es ist jede Menge los im Tierpark. Das muss auch so sein, denn nur mit vielen Attraktionen locken Sie erlebnishungrige, zahlungswillige Besucher auf das Gelände. Der Weg zum Vorzeige-Tierpark ist aber lang, denn zu Beginn verfügen Sie lediglich über ein Kassenhäuschen und einen unbebauten Fleck Land. In Ihrer Rolle als Chef und Manager der Anlage errichten und gestalten Sie Gehege, um mehr als 50 Tierarten ein neues Heim zu geben. Jedes Areal erhält neben der artspezifischen Umge-



Elefanten-Gehege
Tropenklo
Büffel
Pinguin-Gehege
Krokodil

bung ein dekoratives Wohngebäude für die tierischen Gesellen. Pinguine freuen sich über ein Iglu, der Wigwam bietet Bisons Unterschlupf und Pandabären amüsieren sich in einem asiatischen Pavillon. Das Terrain lässt sich absenken und erhöhen, um den Sicherheitsabstand zwischen Raubtieren und Schaulustigen zu vergrößern oder den Park landschaftsarchitektonisch interessanter zu gestalten. Auch die Wege wollen klug angelegt sein. Große Leerflächen zwischen den Stallungen verärgern und langweilen die Leute.

Wie in der Freizeitpark-Simulation **Rollercoaster Tycoon** sorgen Sie sich zusätzlich um das Wohlbefinden der Gäste. Eisbuden, Imbissstände und Parkbänke für Verschnaufpausen sind Pflicht, das Dschungel-Plumpsklo gehört ebenfalls zur Grundausstattung. Personal säubert das Gelände, füttert und pflegt die Tiere. Die reagieren auch prompt auf Besucher, Pfleger oder Veränderungen im Umfeld. Dafür erstellten die Entwickler zahlreiche typische Animationen, die das Geschehen auf dem Bildschirm lebendig machen. Realistische Geräusche und thematisch angepasste Musikuntermalung sorgen für Atmosphäre. Da vergisst man schon mal, dass hinter den Kulissen von **Wildlife Park** wirtschaftliche Aspekte eine Rolle spielen. Unübersichtlich ist das Ganze allerdings nicht, da Ausgaben, Einnahmen und Kredite logisch und nachvollziehbar aufbereitet werden. Die Kampagne umfasst Einzelmissionen mit genretypischen Aufgaben, wie einen bestimmten Geldbetrag zu erwirtschaften oder eine bestimmte Anzahl Besucher in den Tierpark zu locken. Im Endlosspiel errichten Sie schließlich in aller Ruhe Ihren Traum-Tierpark und schauen sich das bunte Treiben an, das insgesamt grafisch um einiges besser wirkt als Mitbewerber **Zoo Tycoon**.



ERSTEINDRUCK

*Als regelmäßiger Zoobesucher freue ich mich schon auf **Wildlife Park**. Statt Zahlenkolonnen zu studieren, erfreut man sich an der selbst errichteten Anlage und den umhertollenden Tieren.*

GEORG VALTIN

Entwickler .... Novatrix
Termin .... Februar 2002



VIELFÄLTIG Jede Tierart hat ein spezielles Stallgebäude, mit Souvenir-Shops verdienen Sie gut dazu.





Etherlords

Spannende **Rundenkämpfe in schickem 3D-Ambiente:** Mit Etherlords bekommt die Heroes-of-Might-&-Magic-Reihe ernsthafte Konkurrenz.

Wer seinen Allerwertesten auf den „Thron des Allmächtigen" hievt, ist der große Chef in der Fantasiewelt von **Etherlords**. Dieses Ziel spornt vier unterschiedliche Fraktionen an, die sich gegenseitig nicht leiden können. Sie übernehmen eine Partei und liegen im ständigen Clinch mit den Widersachern oder Monstern der Wildnis. Konfrontationen sind häufig und werden im Rundenmodus (jede Runde hat einen Offensiv- und Defensivteil) ausgetragen. Im Gegensatz zu den **Heroes of Might & Magic**-Titeln haben Sie keine rekrutierten Einheiten im Handgepäck, allein die Zauberei ist in Kämpfen relevant. Die Magie ermöglicht es den Helden, Truppen auf das Schlachtfeld zu beschwören, sie effektiver zu machen oder dem Gegner direkt zu schaden. Mehr als 300 Hokuspokus-Rituale gestalten die Scharmützel abwechslungsreich und vielschichtig. Jeder Held verfügt je nach Rasse über einen Vorrat an Sprüchen, die im Kampf nach Zufallsprinzip verfügbar werden. So kann es passieren, dass Sie mehrere Runden nur schwache Zauber zur Auswahl haben, während Ihr Gegenüber Ihnen eine starke Einheit nach der anderen vor die Nase hext und umgekehrt – das Glück entscheidet also nachhaltig über Sieg und Niederlage. Um zu gewinnen, muss übrigens der gegnerische Anführer ausgeschaltet werden. Der verfügt über eine bestimmte Anzahl Lebenspunkte, die Kampf-


BÖSE Der Ork gehört einfach zu jedem Fantasiereich.



BOTANISCH Der Kampf gegen den Riesenfingus wird für unerfahrene Helden nicht leicht.

einheiten über einen definierten Angriffswert. Die Gleichung ist simpel: Attackiert ein Monster mit zwei Offensivpunkten erfolgreich, bekommt das Opfer zwei Lebenspunkte abgezogen. Fällt dieser Wert auf null, verabschiedet sich die geschlagene Einheit auf Nimmerwiedersehen aus dem Kampfgetümmel. In jedem Fall unterstützt das durchdachte System eine Menge Möglichkeiten – Taktiker werden sich freuen. Wer Routinegefechte nicht selbst bewältigen will, überlässt dem PC die Steuerung der eigenen Truppe.

Statt Orden bekommen die Helden nach erfolgreichen Schlachten Erfahrungspunkte und steigen so Level um Level. Als Resultat gibt's neben mehr Lebensenergie und größerer Sichtweite eine Palette von Spezialfähigkeiten: So regenerieren sich die Figuren im Kampf, dürfen pro Zug auf der Karte längere Distanzen zurücklegen oder erhalten fortan mehr Erfahrungspunkte. Das wirkt vielleicht auf den ersten Blick nicht spektakulär, kann aber den Ausgang des Spiels entscheidend beeinflussen. Wenn Sie gerade nicht in Kampfhandlungen verstrickt sind, erkunden Sie die Gebietskarte. Hier sammeln Sie Ressourcen ein und besetzen Gebäude, die selbige regelmäßig produzieren. Mit den Rohstoffen kaufen Sie neue Sprüche oder erneuern die Zauber, die nach mehrmaliger Benutzung wieder aufgeladen werden müssen. Die Verpflichtung neuer Helden, Entwicklung mächtiger Magie oder Verbesserung von Burgen verschlingt ebenfalls die gewonnenen Materialien.

Mit abwechslungsreichen Grafiksets, fantasievoll gestalteten Einheiten, Gebäuden und viel Detailreichtum bietet **Etherlords** viel für die Augen. Besonders die Kampfszenen und dazugehörigen Animationen sowie die Sprucheffekte verdienen sich wie die gesamte 3D-Engine gute Noten. In der Gebietsansicht dürfen Sie die Karte drehen und zoomen, auf ein Schwenken der Kamera verzichteten die Entwickler bewusst. Da die Perspektive durchdacht gewählt wurde, ist das aber auch nicht notwendig. Genretypisch bewältigen Sie einzelne Missionen oder versuchen sich an zwei Kampagnen, die mit einer Hintergrundstory verknüpft sind. Sofern das Balancing gelingt und die Designer noch einige Schwächen im Gameplay ausbessern, wird **Etherlords** dem zeitgleich erscheinenden **Heroes of Might & Magic 4** einen harten Kampf um den Genrethron der Rundenstrategie liefern.



ERSTEINDRUCK

*Die taktischen Kämpfe sind gut in Szene gesetzt, spannend und machen Spaß. Auch technisch gefällt mir **Etherlords**; der Zufallsfaktor in den Kämpfen wird allerdings nicht jedermanns Geschmack treffen.* GEORG VALTIN

Entwickler .... Nival
Termin .... Dezember 2001


GRÄSSLICH Dieser Held reitet auf einem blechernen Riesenskorpion durch die Gegend – geschmacklos.


FUNKELND Die mehr als 300 verschiedenen Zaubersprüche werden grafisch passend untermalt.


GRÜNLAND Zwischen den Kämpfen erkunden Sie die Karte und sammeln Rohstoffe.



www.netzstatt.de

LAN-Players welcome!

Wir bieten Euch ein Trainingscenter für Multiplayer-Games in cooler Atmosphäre. Folgende Games könnt Ihr u.a. bei uns spielen:

_ Counter Strike __ Half Life __ Unreal Tournament __ Starcraft/ BroodWar _
_ Age of Empires 2 __ Sudden Strike __ Ultima Online __ ... und viele mehr

Die Vorteile beim location-based-playing auf einem Blick.

- gleiche Voraussetzungen, da identische, schnelle Rechner
- 100 MBit full switched LAN (kleine Pingraten)
- optimale Konfiguration – ransetzen und spielen
- optimales Training für die offiziellen, lizensierten Deutschen Netzstatt Meisterschaften (bisher: BroodWar, UnrealTournament, Dungeon Keeper2, Heroes3, Half Life Opposing Force, Counter Strike, Sudden Strike)

Preise ab 5,- DM die Stunde pro Spieler (je nach Wochentag und Uhrzeit)
Trainingseinheiten für Clans zu Sonderpreisen möglich (bitte entspr. Location ansprechen)

01069 Dresden
Grunaer Straße 29
Tel: 0351 – 446 86 75
www.netzstatt-dresden.de
ICQ: 112589216

06108 Halle
Mansfelder Straße 3
Tel: 0345 – 2905964
www.netzstatt-halle.de
ICQ: 37697724

12105 Berlin Mariendorf
Gersdorfstraße 42
Tel: 030 –701 76 660
nsmarien@netzstatt.de

40223 Düsseldorf
Brunnenstraße 32
Tel: 0211 – 336 89 61
duesseldorf@netzstatt.de

68161 Mannheim
S 6, 11
Tel: 0621 – 4 01 51 46
www.netzstatt-mannheim.de
ICQ: 108888081

97070 Würzburg
Sanderstraße 27
Tel: 0931 – 304 194 94
www.netzstatt-wuerzburg.de

Zentrale (Büro, keine Location)
Ministry of Games
Holzmarktstraße 11
10179 Berlin

Eigene Netzstatt Location ?

Willst Du Deine eigene Netzstatt aufmachen ?

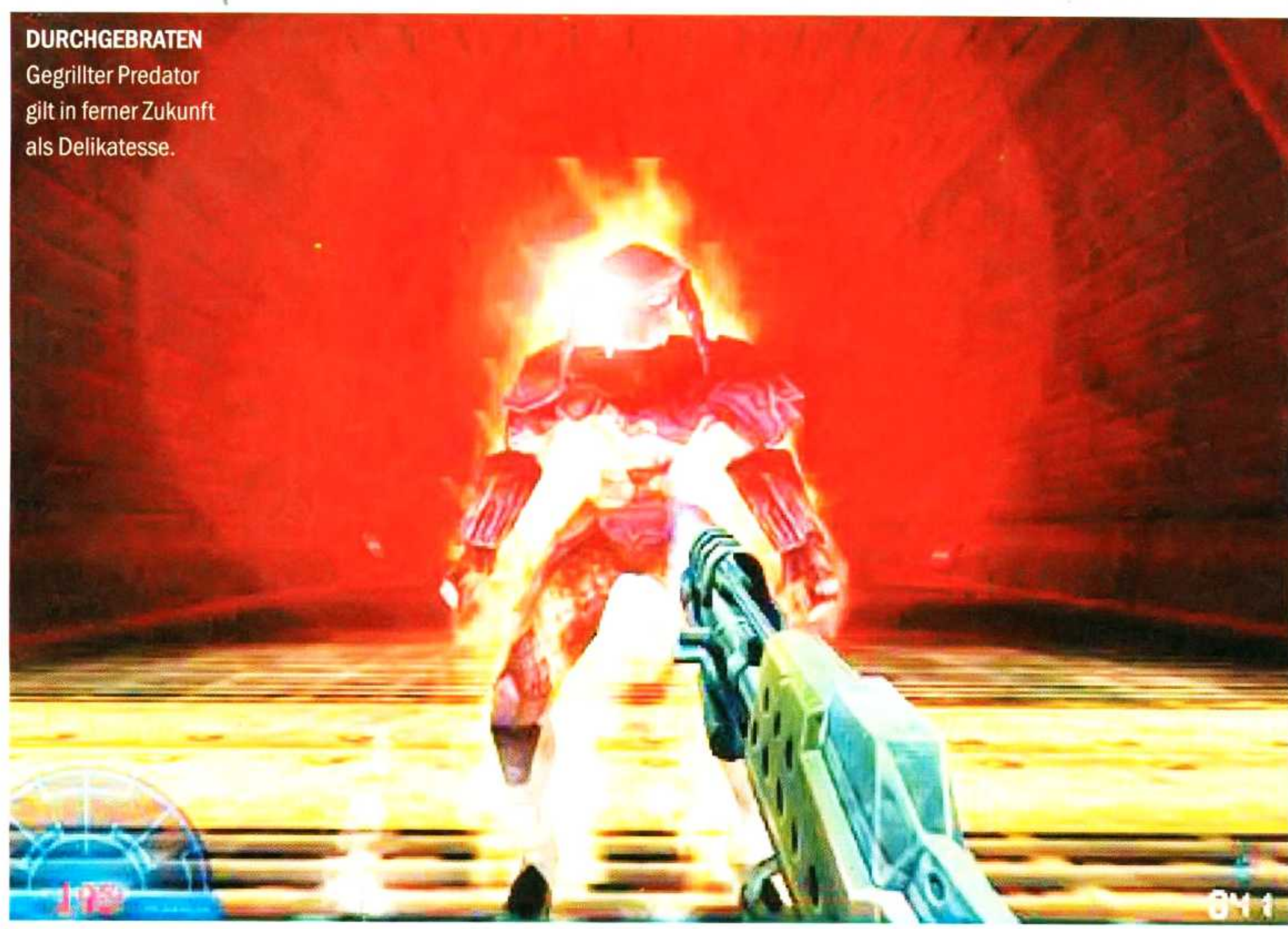
Willst Du Dich mit Deinem Hobby selbständig machen ?

Oder hast Du bereits ein Spielecafé und würdest gerne bei Netzstatt dabei sein ?

Melde Dich für weitere Informationen unter:
zippan@netzstatt.de oder enders@netzstatt.de

mit freundlicher Unterstützung von PC Games

Aliens vs. Predator 2


DURCHGEBRATEN Gegrillter Predator gilt in ferner Zukunft als Delikatesse.

Sie hetzen als Soldat durch einen Tunnel. Ihre Taschenlampe spendet karges Licht. Der Bewegungssensor schlägt an, zeigt viele kleine Punkte, die auf Sie zukommen: außerirdisches Getier, entworfen nach H.R. Gigers Vorlage. **Aliens vs. Predator 2** soll Schweißperlen auf Ihre Stirn treiben. Die Nonstop-Action des ersten Teils weicht seltenen, dafür umso intensiveren Kontakten mit dem Feind. In drei Kampagnen schlüpfen Sie in die Haut von Soldaten, Aliens oder dem Predator. Die menschlichen Figuren wehren sich mit Schnellfeuerwaffen; Nachtsichtgeräte und Bewegungsmelder helfen beim Aufspüren der Widersacher. Die Sabberaliens laufen auf Boden, Wand und Decke gleichermaßen flink und attackieren mit Schwanz oder dem berüchtigten Schnapp-Biss aus dem Hinterhalt. Als Predator sind Sie langsamer, dafür dick gepanzert und destruktiv: Das Schultergewehr verschießt Energiestrahlen, die Speerkanone einen Spieß. Im Prinzip hat sich zum indizierten Vorgänger spielerisch also nichts Grundlegendes verändert, nur die Grafik macht einen deutlichen Schritt nach vorn. Eine vernünftige Speicherfunktion soll außerdem bereits standardmäßig integriert sein und nicht wie bei Teil 1 erst per Patch nachgereicht werden.

Entwickler .... Monolith
Erscheint .... November 2001



Zorro

Im gleichnamigen Action-Adventure sind Sie Zorro, der schwarz gewandete Rächer. In acht Missionen müssen Sie Ihr Geschick in Degenkämpfen, beim Eindringen in bewachte Gebäude und bei der Eroberung Ihrer Herzdame beweisen, um letztendlich den Schurken De la Hoya zu besiegen.

In Utero | November 2001



Die Hard: Nakatomi Plaza

An einem durchschnittlichen Weihnachtsabend stecken Sie in der Haut von John McClane und säubern im Alleingang ein Hochhaus von lästigen Terroristen, Geiselbefreiung inbegriffen. Die Missionen, Gegner, Waffen und Schauplätze orientieren sich stark am ersten Teil der **Stirb Langsam**-Reihe.

Pirhana | Oktober 2001



ZAX

Im Stile klassischer Ballerspiele wie **Project Paradise** oder **Alien Breed** säubern Sie in **ZAX** etliche Karten von angriffslustigen Aliens. Neben 22 Einzelmissionen bietet **ZAX** mit Deathmatch, Capture the Flag und Salvage King auch drei Modi für mehrere schießwütige Zocker an (Demo auf CD/DVD).

Reflexive | November 2001

COUNTDOWN

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

1. **Max Payne** – Action | Erhältlich
2. **Unreal 2** – Ego-Shooter | März 2002
3. **Halo** – Taktik-Shooter | Februar 2002
4. **Duke Nukem Forever** – Ego-Shooter | „When It's Done"
5. **Doom 3** – Ego-Shooter | Februar 2002
6. **Return to C. Wolfenstein** – Ego-Shooter | November 2001
7. **Grand Theft Auto 3** – Action-Mix | Mai 2002
8. **Aquanox** – Unterwasser-Action | Nov. 2001
9. **Jedi Outcast** – Ego-Shooter | Mai 2002
10. **C&C: Renegade** – Ego-Shooter | August 2001

MEHRSPIELER

VIDEO

EXKLUSIV



Red Faction

Rot ist die Farbe, die Actionhelden auf Deutschlands Monitoren selten zu Gesicht bekommen. Bei Red Faction dagegen dominiert Purpur. Nicht, dass die Gegner literweise Lebenssaft versprühen würden, der Shooter spielt auf dem Roten Planeten: dem Mars.

Der pockennarbige Himmelskörper wird nach Ihrem Besuch einige Krater mehr haben: Raketen, Granaten und Sprengsätze befördern nicht nur Bösewichter zuverlässig ins Jenseits, sondern reißen auch gewaltige Löcher in die Landschaft. Möglich macht das die so genannte Geo-Mod-Engine, die die Programmierer bei Volition (**Descent**, **Summoner**) für ihr 3D-Actionspiel **Red Faction** ausgebrütet haben. Die sorgt nicht nur für spektakuläre Explosionen, sondern ist auch clever in den Spielablauf eingebunden, wovon wir uns anhand einer Vorab-Version überzeugen konnten. Sie kommen nicht durch eine Tür? Sprengen Sie sich doch einfach den Weg frei! Ein Panzer nimmt Sie unter Feuer? Jagen Sie dem Stahlmonster eine Ladung Raketen unter die Ketten und das Ungetüm macht Bekanntschaft mit der Lava im Untergrund. Umgekehrt funktioniert das allerdings auch. Eine Mauer bietet nur so lange Schutz vor einem marodierenden Kampfroboter, bis der den Steinwall per Dauerfeuer pulverisiert. Alles kriegen Sie allerdings nicht klein. Manches Tor weicht keiner TNT-Ladung sondern erst, wenn Sie eines der zahlreichen Puzzles gelöst haben.

Doch zurück zum Anfang, oder besser gesagt: Vorwärts in die Zukunft. Denn nach der Vision der Macher schuften in nicht allzu ferner Zeit auf dem Mars Hunderte von Menschen in unterirdischen Minen, dirigiert von der alles beherrschenden Ultor Corporation. Einer von ih-



ZOOM Mit dem obligatorischen Scharfschützengewehr knipsen Sie die Wachen auch auf große Entfernung aus.

NAHKAMPF In den höheren Schwierigkeitsgraden ist Munition ein knappes Gut. Zur Not hält der Elektroschocker als Knüppel her.

nen ist Parker. Genau wie die anderen Kumpel hat er die Nase voll von den miesen Arbeitsbedingungen, den Schikanen und vor allem der Mars-Seuche, die immer mehr Opfer fordert. Als die Sicherheitskräfte eine Demonstration niederknüppeln, ist das Maß voll. Parker schnappt sich eine Waffe und läuft Sturm gegen die Unterdrücker. An dieser Stelle übernehmen Sie die Regie. Während Lautsprecher blechern die Befehle der Ultor-Sicherheitskräfte bellen, eilen Sie einem Kollegen zu Hilfe, der gerade von zwei Wachmännern übel verdroschen wird. Ein linker Haken und ein rechter Schwinger befördern die beiden Schergen ins Reich der Träume und einen Elektroschocker in Parkers Hand, der ihn gleich darauf bei einem dritten Wächter mit elektrisierender Überzeugungskraft gegen eine Schalldämpfer-Pistole eintauscht.

Fortan ballern Sie sich mit Parker durch 20 Levels, von den finsteren Minenschächten über Eishöhlen, Unterwassergänge und Fabriken bis zum Ultor-Hauptquartier. Nicht nur Ihrem shootergestählten Abzugsfinger verlangt **Red Faction** einiges ab. Eingestreute Rätsel sorgen dafür, dass es auch Ihren grauen Zellen nicht

In allen Elementen zu Hause

Damit Sie sich auf dem Weg zum Ziel nicht die Hacken wund laufen, können Sie hin und wieder fahrbare Untersätze kapern. Wir stellen Ihnen die fünf Streitwagen vor.



Jeep

Das Geländefahrzeug finden Sie schon relativ früh im Spiel. Zwar können Sie das aufmontierte MG nur benutzen, wenn Sie anhalten und auf die Ladefläche springen, aber auch hinterm Lenkrad sind Sie nicht gänzlich wehrlos: Ein beherzter Druck aufs Gaspedal – und die Verkehrsopfer-Statistik verzeichnet einen weiteren toten Wachmann.



U-Boot

Zwar können Sie die Unterwasserabschnitte auch in Ihrem Schutzanzug durchtauchen, mit dem Unterseeboot geht das aber wesentlich schneller. Zumal in den Tiefen der Marsmeere einige sehr hungrige Kreaturen auf Futter warten. Mit den Torpedos nehmen Sie es aber leicht mit den Seemonstern und den gegnerischen Schiffen auf.



Schützenpanzer

Der APC ist nicht nur gut gepanzert, sondern verfügt mit seinem MG und dem großkalibrigen Mörser auch über eine äußerst durchschlagskräftige Bewaffnung. Mit dem Mörser behandeln Sie Gegner auch aus großer Entfernung und knacken selbst gut gesicherte, feindliche Stellungen mit einem einzigen Schuss.



Driller

Die riesige rollende Bohrmaschine ist das einzige unbewaffnete Fahrzeug im Fuhrpark von **Red Faction**. Dafür hält sie aber selbst einer ganzen Ladung Antitank-Raketen stand. Auf Knopfdruck aktivieren Sie den Bohrkopf, mit dem Sie sich in Sekundenschnelle auch durch massive Felswände wühlen können.



Raumgleiter

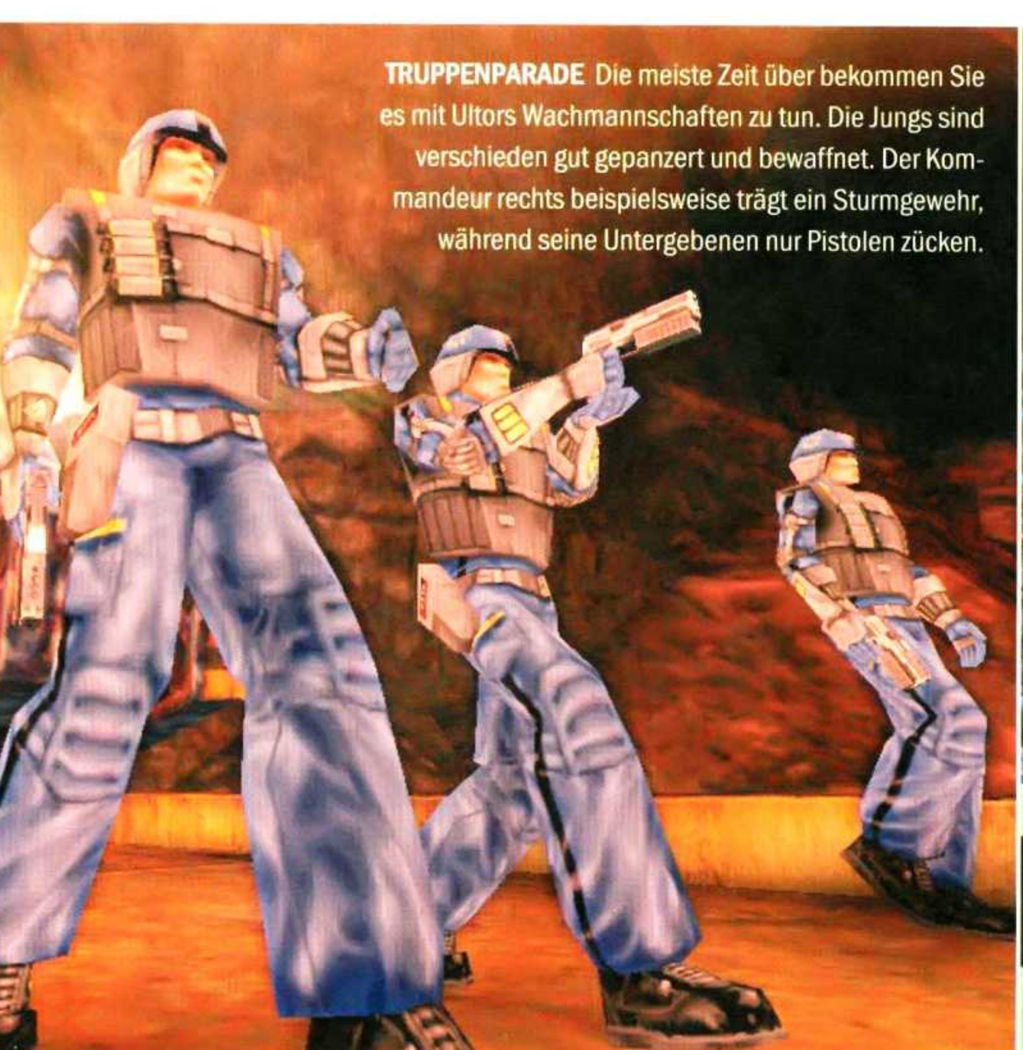
Das Raumschiff ist nicht ganz einfach zu steuern, da Sie nicht nur die Flugrichtung, sondern auch die Höhe kontrollieren müssen. Dafür hat die eingebaute Maschinenkanone genug Munition, um auch mit ganzen Armeen fertig zu werden. Und die hitzesuchenden Raketen treffen zielsicher gegnerische Gleiter und Bodentruppen.



langweilig wird. So hechten Sie einmal mit einem akrobatischen Sprung in einen Schmelzkessel, von dort aus nach einer kurzen Sightseeing-Tour in einen Ventilationsschacht, der Sie dann an vorher verschlossenen Türen vorbeiführt. Ein andermal legt eine wohl platzierte Stange Dynamit den Weg in ein Kontrollhäuschen frei, das die Schaltanlage eines unzerstörbaren Panzertors birgt. Eine andere Tür öffnen Sie beispielsweise mit einem gezielten Schuss aus dem Scharfschützengewehr auf einen verborgenen Schalter. Einige Puzzles erstrecken sich sogar über mehrere Levelsektoren. Bevor Sie etwa einen Generator abschalten können, müs-



SCHRECKSEKUNDE Im Spielverlauf machen Sie mit einigen äußerst unfreundlichen Kreaturen Bekanntschaft. Ob diese außerirdischen Ursprungs sind oder vielleicht doch von Menschenhand geschaffen, ist eines der Rätsel der Story.



TRUPPENPARADE Die meiste Zeit über bekommen Sie es mit Ultors Wachmannschaften zu tun. Die Jungs sind verschieden gut gepanzert und bewaffnet. Der Kommandeur rechts beispielsweise trägt ein Sturmgewehr, während seine Untergebenen nur Pistolen zücken.



FEUERSTOSS Die Lichteffekte wie das Mündungsfeuer oder die Deckenbeleuchtung sind sehr gut gelungen. An den etwas blassen Wandtexturen müssen die Designer aber noch arbeiten.

sen Sie sich durch fünf schwer bewachte Räume kämpfen und die jeweiligen Subsysteme außer Kraft setzen. Nicht immer kommen Sie mit bleihaltigen Argumenten weiter. Manchmal schleichen Sie ähnlich wie in **Dark Project** auf leiser Sohle an Wachstationen vorbei, überfallen Sicherheitsmänner aus dem Hinterhalt oder schlüpfen in die Uniform des Feindes, stecken die Waffe weg und versuchen, möglichst wenig aufzufallen.

Bei aller Freude über spannungsgeladene Schusswechsel und clevere Missionen: Die Technik überzeugt noch nicht ganz. Zwar sind beispielsweise die Levels einfallsreich und geradlinig designt, aber die ständig wiederkehrenden, niedrig aufgelösten Texturen machen die Besichtigungstour nicht gerade zum Erlebnistrip – wohl ein Erbe der Playstation-2-Version, die bereits erschienen ist. Bis zur Veröffentlichung der PC-Ausgabe wollen sich die Volition-Künstler deshalb nochmal ans Grafiktablett setzen. Etwas enttäuschend sind auch die Gegner. Eigentlich verhalten sich die Jungs recht schlau, gehen in Deckung, nehmen Reißaus oder ordern Verstärkung, nur – es sind immer die gleichen. Die meiste Zeit über stellt sich Ihnen die Ultor-Wachmannschaft in den Weg. Mal in blauer Uniform, mal im feuerfesten Schutzanzug, mal mit Pistolen bewaffnet, mal am Stand-MG oder mit einem Raketenwerfer unter dem Arm. Die coolen Bossgegner wie der oben erwähnte Kampfroboter, die mit schöner Regelmäßigkeit dann auftauchen, wenn man es am wenigsten erwartet, können den Mangel an Abwechslung nicht ganz ausgleichen. Erst im späteren Spielverlauf bekommen Sie es nicht mehr nur mit irdischen Mächten zu tun ... Doch was soll's, letztendlich tut das der Spannung kaum Abbruch. Actionfans können sich also auf einen heißen Herbst gefasst machen.



ERSTEINDRUCK

Haben Sie eine wasserdichte Maus? Gut, denn ***Red Faction*** *ist streckenweise so adrenalinfördernd, dass Ihr Computernager zwangsweise ein Schweißbad nehmen wird. Was zum Actionhammer noch fehlt, sind bessere Texturen und abwechslungsreichere Gegner. Zumindest Ersteres könnten die Programmierer bis Oktober noch hinbekommen.* RÜDIGER STEIDLE

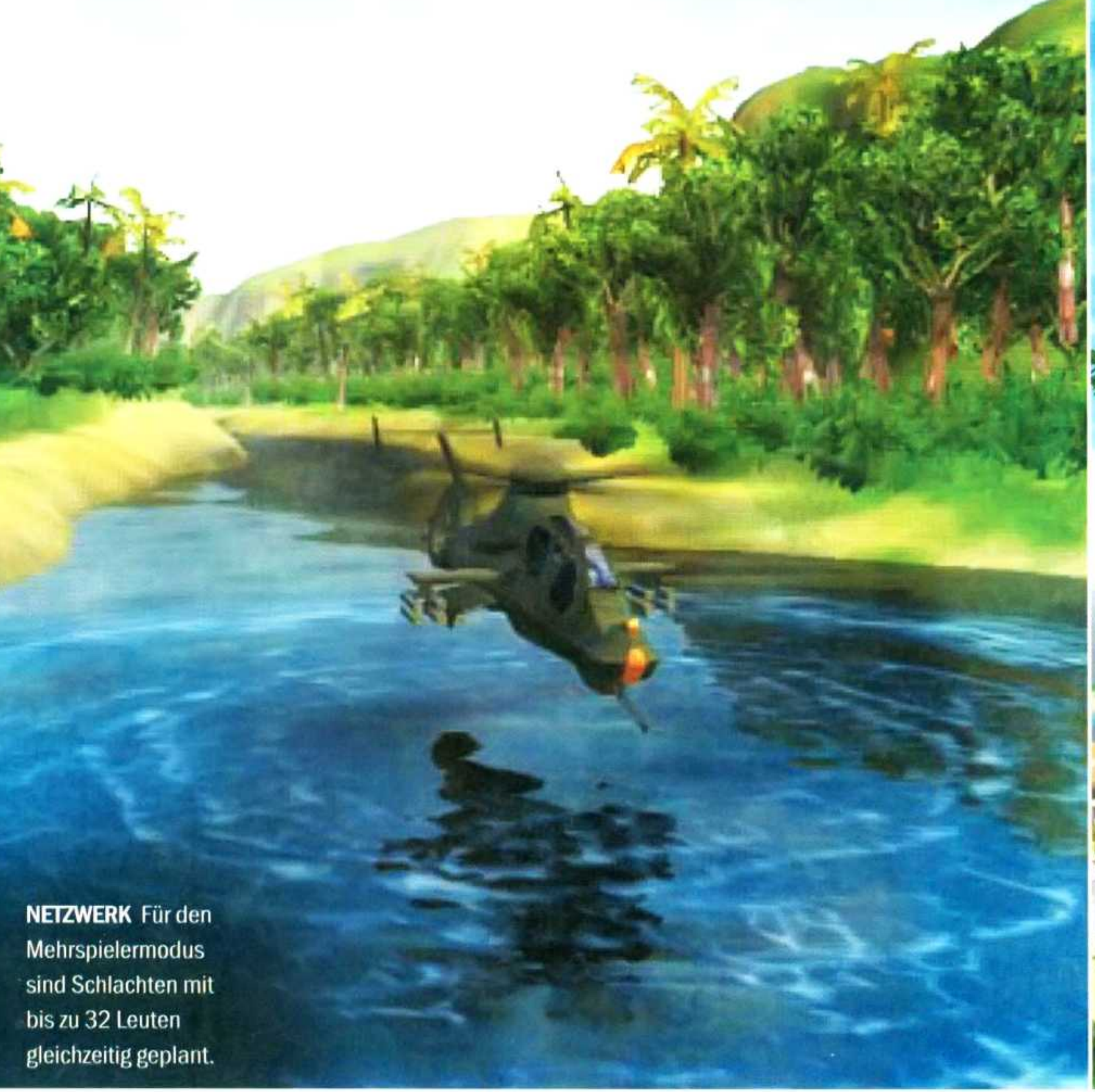
Entwickler .... Volition
Termin .... Oktober 2001





AUF TUCHFÜHLUNG Mit der Pumpgun müssen Sie wirklich ran an den Feind. Das Schrotgewehr entfaltet nur auf kurze Distanz seine volle Wirkung.

Comanche 4



NETZWERK Für den Mehrspielermodus sind Schlachten mit bis zu 32 Leuten gleichzeitig geplant.



ABGEBRÜHT Im Schwebezustand zielen Sie in Ruhe, dann rasen die Raketen los.

RÜCKFLUG Nach einem erledigten Auftrag fliegen Sie schleunigst heimwärts.



Schnelle Tiefflüge in einem Hubschrauber könnten so wunderbare Erlebnisse sein – würden nicht diese Luftabwehrraketen dazwischenplatzen.

ERDKUNDE Ihre Einsätze führen Sie bis in abgelegene Dschungelregionen.

Wenn sich irgendwo auf der Welt militärische Krisenherde entzünden, werden Sie in **Comanche 4** als fliegender Feuerwehrmann mit schweren Geschützen losgeschickt, um die Flammen zu ersticken. Sie sitzen im Cockpit eines RAH-66, eines wendigen Helikopters der nächsten Generation, auf den Piloten in der Realität noch warten müssen. Ihre Gegner steuern zum größten Teil Flugzeuge, Panzer und Hubschrauber aus der Hinterlassenschaft des Ostblocks. In sechs Kampagnen rasen Sie durch enge Täler, verstecken sich hinter Kuppen vor feindlichen Raketenstellungen und informieren sich per Bordcomputer über Ziele wie die Zerstörung eines Feindlagers oder die Vorbereitung eines Hinterhalts für einen Nachschubkonvoi.

Zwar befindet sich dabei ein modernes Gerät unter Ihrem Allerwertesten. Und ja, dessen Flugverhalten wird so weit auf Realismus getrimmt, dass Profis alle Manöver ausführen können, von denen sie träumen. Trotzdem müssen Sie für das Spiel keine Lehrstunden beim Heer buchen, wenn Ihnen Pilotenerfahrung fehlt: Die Bedienung ist auf nötige Schalter reduziert. Wer Autos kapiert, kapiert auch diesen Hubschrauber.

Mit dem ursprünglichen **Comanche** schaffte Novalogic eine Grafikrevolution – nie zuvor hatte man so natürliche Landschaften gesehen. Ganz so weit wird der Qualitätssprung diesmal nicht gehen, aber die Details der Fahrzeuge und der Umgebung reichen für Komplimente.

ERSTEINDRUCK

Weg mit den fingerdicken Handbüchern! Genau solche Flugsimulationen brauchen wir: Blendend aussehende, leicht verständliche Titel, deren Action wieder größere Spielerscharen anlockt. DANIEL CH. KREISS

Entwickler .... Novalogic
Termin .... Dezember 2001

KING of the ROAD

Nichts und niemand kann dich und deinen Truck aufhalten.
Weder der Verkehr noch die Mafia – und schon gar nicht die Polizei. Schließlich musst du deine brisante Ladung schneller und effektiver als alle anderen zum Ziel befördern. Da kann man sich nicht immer an die Regeln halten. Hier gilt das Gesetz der Straße. Werde Boss deiner eigenen Organisation, und die Straße gehört endgültig dir.



150 Kilometer Straßennetz in abwechslungsreicher Umgebung mit versteckten Schleichwegen.



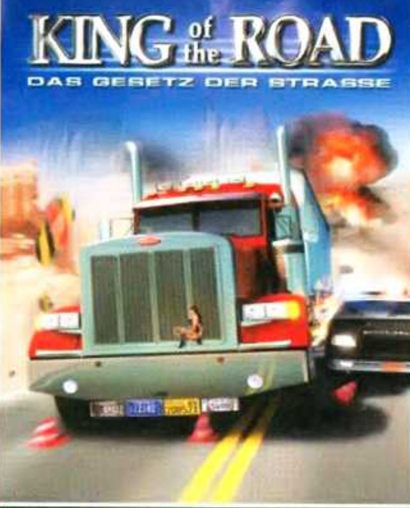
Dynamischer Wechsel der Tageszeiten und authentische Motorengeräusche.



27 verschiedene lizenzierte Original-Trucks, CB-Funk und alles, was dazugehört.



Hoch realistische 3D-Engine mit authentischer Fahrphysik.



Die erste echte Trucker-Actionsimulation für den PC.

Copyright 2001 ASCARON Software GmbH.











www.de.infogrames.com

GONG ZUR ERSTEN In der linken Ecke eine Stein-, in der rechten Ecke eine Chaosfee. Gesteuert werden die Figuren aus der dritten Person.

ZEICHENTRICK Baufällige Häuser wie dieses erinnern an alte Disney-Filme.

DER WURM DRIN Der knorrige Baum steht im Zentrum eines düsteren Sumpfes. Wald- und Wasserfeen haben hier ihr Zuhause.

DURCHATMEN Auf hohen Bergketten sucht Amy Luftfeen. Um die seltenen Wesen zu finden, muss sie sich abseits der gesicherten Pfade begeben.

Zanzarah





Pokémon hamstern die Kleinen, vertrocknete Schmetterlinge die Alten. **Feen, die in Actionkämpfen Feuerbälle schmeißen,** sammelt noch niemand.

Feen sind lächelnde Püppchen, an denen Flügel kleben. Das ist schon richtig. Die Behauptung, Feen seien Steinmoppel, die sich nur mühsam in der Luft halten können, Felsen kauen und mit Geröll werfen, würde aber auch stimmen. Im ungewöhnlichen **Zanzarah** schwirren knapp 80 gegensätzliche Wesen als Spezies vereint durch eine Märchengegend. Familiär verbunden fühlen sie sich deswegen nicht. Wenn zwei Feen aufeinander treffen, klatschen sie sich Zaubersprüche an die Backe, bis eine abstürzt. Und da Feen immer ein Herrchen haben, freut sich in diesen Momenten der Besitzer der Siegerin – er steckt die Verliererin gleich mit in die Tasche, trainiert sie und schickt sie unter neuer Flagge wieder aufs Feld. Sie können Kämpfer und Coach in einem werden.

Am Anfang von **Zanzarah** bekommt Amy, eine 18-jährige Londonerin, ein Paket nach Hause geschickt, in dem eine Rune liegt. Während Amy unbeholfen damit herumhantiert, öffnet sich das Tor zu einer anderen Welt. Dort hindurch stolpert sie in ein Elfendorf, hilft bei der Beseitigung einer Ungezieferplage, indem sie die Insekten mühsam einfängt, und erhält als Dankeschön eine Fee. So eine niedliche, wie man sie sich immer vorgestellt hat. In Amys Rucksack findet das Startexemplar Ihrer Kollektion seinen Platz.

Bald darauf erfahren Sie, dass dem Märchenreich ungeheure Gefahren drohen, die nur Sie abwenden können. Und so kriegen Sie einen Grund geliefert, auszuziehen und die Berge, Sümpfe, Wälder, Höhlen und Wolkenstädte in der weitläufigen Umgebung kennen zu lernen.

Per Maus bestimmen Sie den Kamerawinkel, mit den Cursortasten dirigieren Sie Amy. Was kaum anstrengt, denn im Grunde müssen Sie für nichts als das Laufen Sorge tragen. Objekte nimmt und benutzt die junge Dame automatisch, genauso wie sie Unterhaltungen alleine führt. Über Klüfte – und nur da – können Sie Amy noch springen lassen. Klettern beherrscht sie dagegen schon gar nicht mehr. Der Grund für solche Beschränkungen liegt einfach in Amys Aufgabe in **Zanzarah**: Trägerin der Fabelwesen soll sie sein, weiter nichts.

Woraus der Hauptteil des Spiels besteht, wird offenbar, sobald Sie zum ersten Mal einer ortsansässigen Fee vor die Nase laufen: Da wird kurz etwas von Herausforderung geplappert, ein abrupter Schnitt folgt und im Bild öffnet sich eine Arena. Mehrere Plattformen schweben versetzt in farbigen Nebelschwaden. Dazwischen flattern nebeneinander die Angreiferin sowie die Fee mit Ihren Teamfarben, die Sie ab jetzt aus der dritten

> Wenn zwei Feen aufeinander treffen, klatschen sie sich **Zaubersprüche an die Backe, bis eine abstürzt**. Der Trainer der Siegerin freut sich.

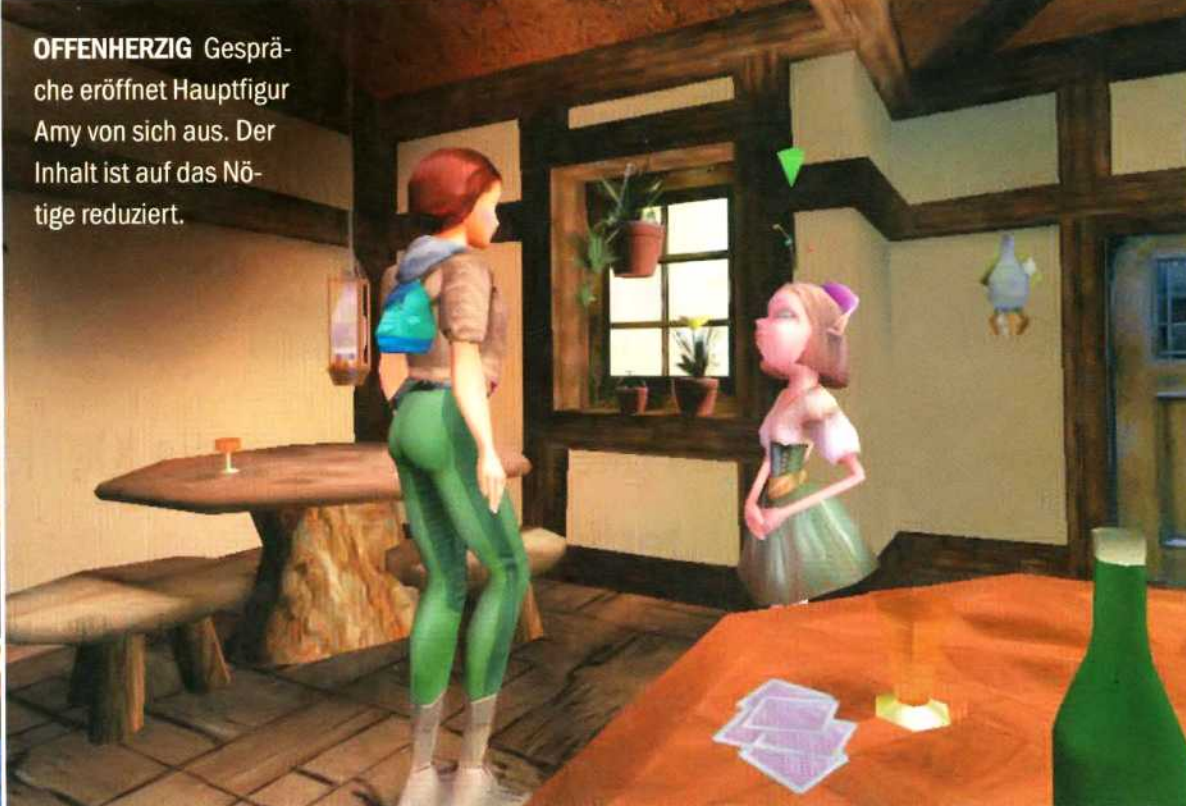
Person betrachten und direkt steuern. Die linke Maustaste feuert Zaubersprüche ab. Rechtsklicks lassen die Flügel fünfmal schlagen, damit Ihre Gladiatorin an Höhe gewinnt. Danach müssen Sie auf einem der Plateaus Bodenkontakt kriegen und können erneut aufsteigen. Stürzen Sie beim Landeversuch ab, geht ein Punkt an die Gegenpartei.

Wenn Sie gewinnen, stecken Sie zwei Feen zurück in Amys Rucksack. Wenn Sie verlieren, umlaufen Sie das betreffende Revier erst einmal in großen Bögen und wiederholen das Duell später. Für Reibereien bekommen die eingesetzten Feen Erfahrungspunkte, wodurch sie bald mächtigere Zauber anwenden können oder eine höhere Evolutionsstufe erreichen.

Neben der Action leben die Kämpfe bald von Taktik: Amy kann fünf Feen tragen, doch eine anständige Sammlung besteht aus einem Vielfachen davon. Sobald Sie also sechs Stück besitzen, legen Sie im heimischen London ein Lager an und reisen immer wieder per Rune dorthin, um Ihr Team neu zu sortieren: Wasserfee



ANDACHT Die Milchglasfenster der Kirche lassen Licht durch – trotzdem ist die Stimmung erdrückend.



OFFENHERZIG Gespräche eröffnet Hauptfigur Amy von sich aus. Der Inhalt ist auf das Nötige reduziert.

raus, Feuerfee rein. Windfee raus, Höhlenfee rein. So in der Art. Als Zweites legen Sie in einem Menü die Startreihenfolge für Ihre Mannschaft fest: Alleskönner ballern idealerweise als Erste drauflos, weil sie keine bemerkenswerten Schwachpunkte haben. Wenn klar ist, wer auf der anderen Seite steht, werden die effektiveren Spezialisten losgeschickt. Ein Beispiel: Fordert Sie eine telepathisch talentierte Fee heraus, sollten Sie den Einsatz einer dummen Steinfee vermeiden. Die würde nur hinters Licht geführt. Jagen Sie lieber eine hintertriebene Dunkelfee los, die selbst mit Witz und Tücke vorgeht und gegen mentale Tricks immun ist. In der Charakterentwicklung stellen sich daher zwei Fragen: Verbrauchen Sie Erfahrungspunkte, um Schwächen zu mildern? Oder bilden Sie Stärken weiter aus? Theoretisch wäre es möglich, die Empfindlichkeit einer Wasserfee gegen Feuer so weit abzuarbeiten, dass sie sogar selbst Flammen werfen kann. Der Preis dafür wäre nur verdammt hoch. Während der Kampfrunden können Sie die Feen über die Zahlenleiste austauschen – wie in einem Ego-Shooter Waffen. Allerdings kommt es bei jedem Wechsel zu einer kurzen Verzögerung, in der Ihr Gegner ungehindert attackieren kann.

Lenken Sie gerade Amy, gucken die Feen nur an blockierten Stellen mal kurz aus dem Rucksack – wo Felsbrocken einen Tal-Zugang versperren beispielsweise. Die richtige Aufräumformel würde hier wie ein Kran wirken. Besitzen Sie eine Fee

All die seltenen Feen im Porträt

Knapp 80 Feen können Sie in Ihr Kampfteam berufen. Jede weist andere Stärken und Schwächen auf, die Sie in der Vorbereitung bedenken müssen. Denn egal, wie groß Ihre Mannschaft insgesamt ist, greifbar sind immer nur fünf Exemplare.







Windfee

Die seltenen Windfeen haben ihre Unterschlupfe in den Bergen. Sie können nur minder starke Angriffszauber sprechen, dafür sind sie schnell, wendig und extrem ausdauernd.

Chaosfee

Chaosfeen übertreffen alle anderen Arten an Stärke, Gefährlichkeit und Robustheit. Ihr Zauberrepertoire ist breit gefächert. Wirkliche Schwachpunkte haben sie keine.

Waldfee

Tief im Dickicht wohnen die Waldfeen. Sie beherrschen die Kunst der Heilung genauso wie Magie, die wehtut. Ihre Holzverbundenheit macht sie anfällig für Feuerattacken.

Steinfee

Die schwerfälligen Steinfeen halten eine Menge Schaden aus. Feuer, Wasser und Wind können ihnen fast nichts anhaben – mentalen Tricks unterliegen sie aber im Nu.

Wasserfee

Eis mögen die Wasserfeen überhaupt nicht. Dagegen zeigen sie sich unbeeindruckt, wenn Feuerzauber auf sie zurauschen. Bei Gefahr retten oft ihre vielen Regenerationsformeln.

Die Aufzucht

Die Feen entwickeln sich mehrstufig oder in einem Schritt in mehrere mögliche Richtungen.

Beispiel Eins: Die Chaosfee

1. Zunächst ist sie flink, aber schwierig zu steuern und ermüdet schnell.

2. Im Flug wird sie etwas langsamer, dafür besser lenkbar. Rasch gewinnt sie an Zauberkraft.

3. Die Ausdauer nimmt zu, die Schnelligkeit weiter ab. Die Stärke der Zaubersprüche wird Furcht einflößend.

Beispiel Zwei: Der Pixie

Ursprünglich verlässt sich der langsame Pixie in seinem Hubschrauber auf Schutzsprüche.

Auf einem Frosch kann er Angriffen schon besser ausweichen, außerdem gewinnt er für eigene Attacken Giftzauber hinzu.

Die Echse ist behäbiger als der Frosch, doch bringt sie dem Pixie effektive Feuerzauber mit.

Mit einem Vogel als Begleiter fliegt der Pixie besser als manche Fee mit Flügeln. Leider richten die Luftzauber kaum Schaden an.

mit dem passenden Spruch? Falls nicht, müssen Sie andernorts eine auftreiben.

Für das Vordringen zum Abspann ohne Umwege veranschlagt Funatics 30 Stunden. Ohne Umwege, das heißt, Sie folgen der Handlung und greifen nur Feen auf, über die Sie quasi fallen. Ungleich länger wird **Zanzarah**, wenn Sie in den abgelegenen Winkeln des Spiellandes nach selteneren Sammelobjekten suchen. Und wenn Sie Nebenaufträge nach bekanntem Schema annehmen: Prinzipiell einfach gehalten, als Abwechslung willkommen und mit einer Belohnung am Ende. So erhalten Sie neue Zaubersprüche, wenn Sie für einen Magier oder einen Zwergenstamm bestimmte Gegenstände aus einer Ruine bergen oder von einem Gipfel runterholen.

Obwohl sie etwas rückständige Technik verwenden, bringen die Grafiker äußerst Ansehnliches zustande: Amy – im Vergleich mit den kleinwüchsigen Märchenwesen ein Riese – läuft durch Kulissen, die stimmungsvoll kontrastieren: durch Dörfchen, so bunt, als wären sie in einen Farbkasten gefallen, durch gotische Kirchen, kühl ausgeleuchtete Minen und nebliges Gehölz. Zwar wirken die Texturen ein bisschen zu künstlich und die Bewegungen der Figuren etwas zu mechanisch – trotzdem fügen sich die Einzelteile zu einem stilsicheren Bild zusammen.

ERSTEINDRUCK

Der Einfall, das Pokémon-Sammelmuster mit 3D-Action und Abenteuer zu vermengen, klingt in meinen Ohren ausgezeichnet, wenn ich an Konsolen denke. Für den PC mit dem älteren Publikum nenne ich ihn gewagt. DANIEL CH. KREISS

Entwickler .... Funatics
Termin .... Dezember 2001

ANZEIGE





COMIC-EXEKUTION Transformiert er zum Superhelden, langt Cyprien richtig hin. Seine Bewegungen werden schneller und für einen Jungen – sagen wir: ungewöhnlich kraftvoll.

Evil Twin

Kinder fürchten sich zu Recht vor schlimmen Träumen:

Ein unartiger Junge muss um sein Leben kämpfen, als sie in einem düsteren Jump & Run wahr werden.

Cyprien ist Waise in einem Heim und hasst Geburtstage, weil sich dann auch der Tod seiner Eltern jährt. Wenn die Freunde gratulieren kommen und nett gemeinte Dinge sagen wie: „Wir halten zusammen", wünscht Cyprien sie zum Teufel. Er meint es gar nicht so, eigentlich, aber dieses Jahr wird er beim Wort genommen.

Evil Twin ist ein klassisches Jump & Run, in dem Sie rennend, springend oder kletternd Hindernisse überwinden, Punkte wie Extraleben sammeln und mit einer Steinschleuder Gegner abschießen, die üblicherweise das Doppelte Ihrer Körpergröße messen. In einer Sparte, die vor kulleräugigen Kuschelhelden überläuft, fällt **Evil Twin** aus dem Rahmen: Cyprien ist ein ernster Junge, der seine Ängste versteckt. Er guckt oft böse und reißt gemeine Witze. Sein einziger Vertrauter ist ein imaginärer, zigarrensüchtiger Teddybär aus einer Psycho-Welt. Dahin werden die anderen Waisen durch den Geburtstagswunsch gerissen und damit Cyprien seine Freunde retten kann, schickt der Teddy ihn hinterher – das schlechte Gewissen im Gepäck. Uneigennützig geschieht der Transport allerdings nicht, denn der Teddy will Hilfe bei eigenen Problemen bekommen.

Die ungewohnt ernste Stimmung spiegelt sich im Leveldesign: Cyprien landet in einem grauen Meer, aus dem Felsbrocken und eine trostlos wirkende Klippenreihe ra-

GANZ LANGSAM Einen seiner Freunde findet Cyprien sehr zufrieden in einer Drogenblase.

GUT DURCH Mit Feuerbällen brät Cyprien Insekten auf Wunsch auch englisch oder medium.

TRAUMPARALLELEN Ähnlich bizarre Charaktere tauchen in American McGee's Alice auf.

ANDERE WELT Das Leveldesign bestimmen verschlungene Kurven, herausfordernd platzierte Plattformen, organisch geformte Gebäude und psychedelische Farben.

gen. Dann dringt er zu einer Kraterlandschaft vor, durch die sich Lava-Bäche fressen, und kommt in einen Wald, in dem riesige Käfer und Heuschrecken brummen und zirpen. Er hüpft über Abgründe, krallt sich gerade noch an Vorsprüngen fest, balanciert über Äste, kraxelt an brüchigen Holzleitern höher, lässt sich von wilden Luftströmen himmelwärts tragen und schießt mit seiner Zwille auf Wesen, die beinahe wie Menschen aussehen – mit dem Unterschied, dass sie aus zwei losen Hälften bestehen. Ein bisschen erinnern die schrägen Orte an die verzerrte Märchenkulisse in **American McGee's Alice**.

Spielerisch ähnelt **Evil Twin** dem herausragenden Programm des Genres aus gleichem Hause, **Rayman 2**. Auch Cyprien steuern Sie am einfachsten mit einem Gamepad: Der Analog-Stick lenkt seine schnellen Bewegungen in alle Richtungen, zwei Knöpfe schwenken die Kamera im Kreis und die anderen geben Aktionsbefehle. Das entspricht dem Vorbild und funktioniert – nach einer längeren Gewöhnungsphase – ohne Probleme. An Fähigkeiten überholt Cyprien den süßen Rayman sogar links außen: Sobald er bestimmte Energiesymbole gesammelt hat, verwandelt er sich kurzzeitig in einen metallfarbenen Superhelden, wirft Feuerbälle, teilt Stromschläge aus oder löst mit wütenden Sprüngen kurze Erdbeben aus. Rennen wie der Blitz und ein paar Meter weit schweben kann er außerdem.

Bei aller erwachsenen Schrägheit stecken viele Szenen in **Evil Twin** voll Humor: Ein Rüsseltier, das Cyprien Tipps gibt, veräppelt ihn gleichzeitig ohne Pause, und der Krawallzwerg selbst lässt ohnehin keine Gelegenheit aus, seine Umwelt zu verlachen.



ERSTEINDRUCK

__Evil Twin__ wirbelt in Hochgeschwindigkeit durch abwechslungsreiche, herausfordernde Albtraum-Levels und reißt seine Klappe weit auf. So kriegt der kindisch-liebe Rayman einen coolen Gegenspieler. DANIEL CH. KREISS

Entwickler .... Ubi Soft
Termin .... September 2001

POWERGAMER on tv

CHALLENGE

Jeden Abend messen die Netzreporter ihr Können in der Challenge. Welcher Powergamer hat mehr drauf? Ihr entscheidet, wer von den Jungs in den virtuellen Ring steigt und sich im Nahkampf, z.B. beim Skaten oder Boxen beweisen muss. Setzt auf den richtigen Netzreporter und räumt unsere Preise ab!

DOWNLOAD

Ihr braucht die neuesten Demos, die besten Patches und erstklassige Movies? Kein Problem! Kommt in unseren Download-Bereich und zieht Euch alles von unserem Download-Server. Kein hektisches Surfen auf x-verschiedene Seiten mehr. Bei uns gibt es die topaktuellen Sachen auf einen Klick – kostenlos versteht sich!

ZIGGY SPACERAT

Ziggy ist Kult! Seit Jahren ist sie DAS Symbol der Games-Szene und jetzt auch das offizielle GIGA GAMES-Maskottchen. Erlebt mit Ihr jede Woche neue skurrile Weltraum-Abenteuer – aber Vorsicht: Sie ist klein, haarig, ein bisschen hinterhältig und macht von der Schusswaffe Gebrauch!

LAN PLAN

Die wichtigsten LAN-Parties im Überblick. Was geht ab in Deutschland, Schweiz oder Österreich? Sucht Ihr eine Party im kleinen Kreis oder das Mega-Event mit mindestens 1.000 Zockern? Bei uns ist alles dabei mit vielen Background-Infos zu jeder Party - täglich aktualisiert!

GIGA GAMES

Die erste tägliche Livesendung über Computer- und Videospiele auf Deinem Fernseher und im Internet.



22:00 Uhr

MONTAG - FREITAG





Runaway

Gute Nachrichten: Die spanischen Designer haben **Runaway** fertig gestellt. Sobald auch die Übersetzungs- und Synchronisationsarbeiten beendet sind, kann das klassische Zeichentrick-Adventure in Deutschland erscheinen. **Runaway** ist eine Art Roadmovie für den PC, in dem Sie ein ewig kabbelndes Pärchen auf der Spur eines antiken Schmuckstücks quer durch die USA und bis nach Spanien begleiten. Einfallsreiche Kombinations- und Dialogrätsel in der Tradition von Abenteuerspielen wie **Vollgas** oder **Baphomets Fluch** und Wortgefechte zwischen den Charakteren füllen den hübsch gerenderten 2D-Comicstrip mit Substanz. Zur Story: Brian Bresco führt ein langweiliges Studentenleben, bis er von Mafiosi überfallen wird, die ihn offensichtlich verwechseln. Weil solche Herren bekanntermaßen schwer von ihrer Meinung abzubringen sind, haut er ab, so schnell ihn die Füße tragen. Wenig später läuft ihm die resolute Stripteasetänzerin Gina über den Weg. Ein Ortswechsel mit Action und Spannung passt ihr ganz gut in den Kram, also schließt sie sich Brian an. Die Handlung um Liebe, Gier und Morde baut **Runaway** dramatisch auf, wie es LucasArts-Produkte immer getan haben.

Entwickler .... Pendulo Studios
Termin .... August 2001



TRADITION VERPFLICHTET
Die Bedienung entspricht den Vorlagen von LucasArts.



Gilbert Goodmate

Wenn in einem Comic-Adventure ein heiliger Pilz gestohlen wird, ist das ein sicheres Zeichen für zweierlei. Erstens: Sie müssen das Ding zurückholen. Zweitens: Dabei lachen Sie viel. Gilbert versucht angestrengt, **Monkey Island**-Guybrush seinen Rang als vertrotteltster Pseudo-Held abzulaufen.

Prelusion | Erhältlich



Road to India

Ein Abenteuer im **Myst**-Stil erwartet Sie mit **Road to India**. Die Verlobte des Studenten Fred wird in Neu-Delhi von einer Sekte entführt. Für ihre Rettung bleiben Fred drei Tage, in denen er zwischen Realität und Traum pendelnd Hinweise aus Gesprächen filtern und mystische Rätsel lösen muss.

Microids | August 2001



Frank Herberts' Dune

Nach der Ausstrahlung der letzten **Dune**-Adaption fürs Fernsehen kommt ein passendes Adventure: Paul versteckt sich vor den zwei großen, streitenden Adelshäusern bei Nomaden. Als er sich Stärke und Kampftechnik antrainiert hat, erheben ihn diese zum Anführer in ihrem Krieg um Unabhängigkeit.

Cryo | Oktober 2001

COUNTDOWN

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

1. **Dungeon Siege** – Rollenspiel | November 2001
2. **Neverwinter Nights** – Rollenspiel | Dezember 2001
3. **Star Wars: Galaxies** – Online-Rollenspiel | März 2002
4. **Pool of Radiance 2** – Rollenspiel | September 2001
5. **Myst 3: Exile** – Adventure | September 2001
6. **Arcanum** – Rollenspiel | Erhältlich
7. **Runaway** – Adventure | August 2001
8. **Shadowbane** – Online-Rollenspiel | August 2001
9. **Neocron** – Online-Rollenspiel | Dez. 2001
10. **Divine Divinity** – Rollenspiel | September 2001



Dungeons

Wir verraten, wo Sie die schönsten Rollen spielen: **Die drei Genre-Hoffnungsträger im Vergleich!**

Modern, unterhaltsam, technisch auf höchsten Niveau, leicht zugänglich und dennoch mit viel Tiefgang: Die neue Generation der Rollenspiele sorgt in naher Zukunft für zahlreiche Top-Hits im PC-Bereich. Dabei waren sie lange Zeit Mangelware, galten gar als augestorben. Die Renaissance des Genres läuteten **Diablo** und **Baldur's Gate** ein, inzwischen überschwemmen hochwertige Perlen den Markt: **Vampire**, **Gothic**, **Planescape: Torment**, **Ultima Ascension**, **Summoner**, **Icewind Dale**, **Diablo 2** – die Liste ist lang, die Fans sind verzückt. Nachschub steht mit **Morrowind** oder **Pool of Radiance 2** bereits in den Startlöchern. **Neverwinter Nights**, **Dungeon Siege** und **Torn** sind die Ankündigungen, von denen wir uns am meisten versprechen. Die PC-Games-Leser sehen es ähnlich: **Dungeon Siege** rangiert auf dem ersten Platz der Most-Wanted-Liste, **Neverwinter Nights** folgt gleich auf Platz 2. Wir haben die drei Anwärter auf den Genre-Thron analysiert und erklären ausführlich, wo es die schönste Grafik sowie den besten Multiplayer-Modus gibt und in welchen Bereichen sich die Titel unterscheiden.

& Dragons

Die **Entwickler**

Neverwinter Nights

Sein Name: Trent Oster. Sein Job: Als Produzent von **Neverwinter Nights** ein Spiel zu schaffen, das sowohl für Hardcore-Rollenspieler als auch für Einsteiger perfekt ist. Inspirieren ließ sich Trent von der ersten **Neverwinter Nights**-Version, die vor zehn Jahren über AOL vertrieben wurde: „Wir versuchen, den Geist des Originals einzufangen – natürlich im zeitgemäßen Gewand." Wichtig ist ihm eine originalgetreue Umsetzung des AD&D-Regelwerks, ohne dass dies in die langwierigen Zahlenspielereien der Pen&Paper-Vorlage ausartet.



Dungeon Siege

Chris Taylor heißt der Projektleiter von **Dungeon Siege**. Sein Motto: Spaß geht vor Realismus. Angefangen hat der charismatische Designer mit der Baseball-Simulation **Hardball 2**, die 1989 auf den Markt kam. Es folgten Titel wie **4D Boxing** und das weitaus bekanntere Echtzeit-Strategiespiel **Total Annihilation**. Letzteres hat die Entwicklung von **Dungeon Siege** gefärbt: Sein Wissen über Truppenformationen ließ Chris Taylor ins Rollenspiel einfließen, um eine Prise Taktik in die ursprünglich hektischen Echtzeitkämpfe zu mischen.

Torn

Das Entwicklerteam von **Torn** ist bunt gemischt: Die Grafikabteilung wird von Tim Donley angeführt, der zuvor dieselbe Aufgabe bei der Entwicklung von **Planescape: Torment** und **Icewind Dale** übernahm. Dan Spitzley, vorher leitender Programmierer für **Planescape: Torment** und Programmierer von **Fallout 2**, kümmert sich um die digitale Umsetzung sämtlicher Ideen. Als leitender Designer fungiert Dave Maldano (Foto), der sich vorher ebenfalls mit diversen Black-Isle-Projekten einen Namen machte. Wir sind gespannt, ob sich so viele Qualitäten vereinen lassen.



DAS SPIEL

NEVERWINTER NIGHTS



MARKE SPEZIAL Dank der dritten Edition des AD&D-Regelwerks werden Sie in Neverwinter Nights einige überraschende Spezialattacken ausführen können.

PARADIESISCH Wasser plätschert aus dem Brunnen, Sonnenstrahlen brechen durchs Laubwerk der Bäume.

STEUERUNGSTECHNIK Ob im Einzel- oder Multiplayer-Spiel: Sie steuern immer nur Ihren Charakter direkt, der Rest agiert weitestgehend eigenständig.

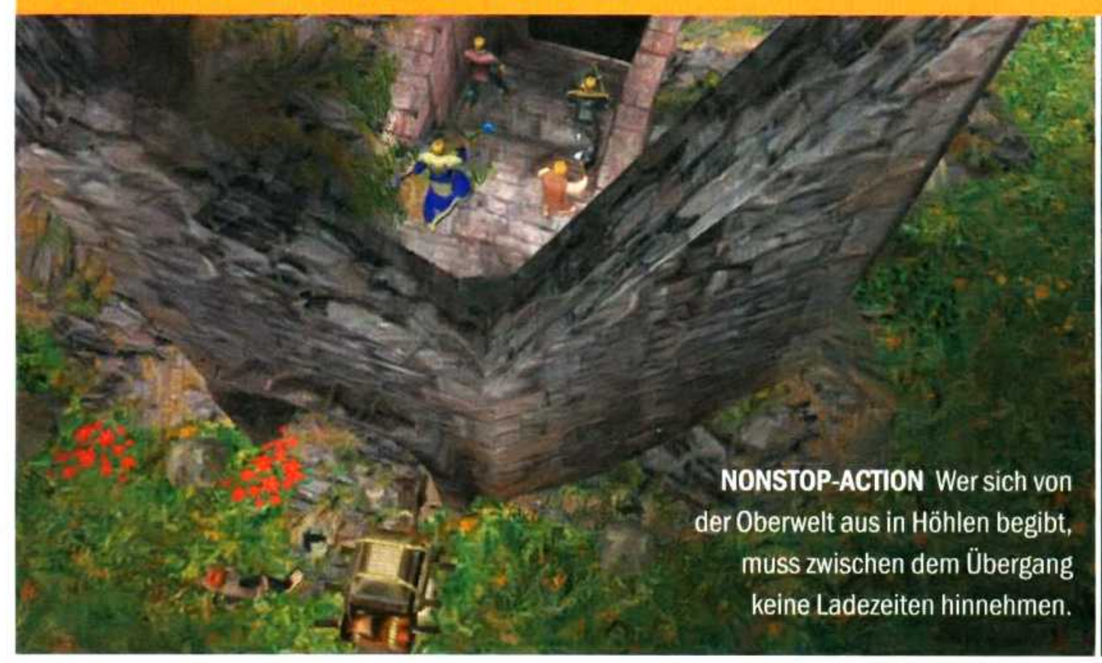
Baldur's Gate ist zurück, heißt jetzt Neverwinter Nights und ist komplett dreidimensional.

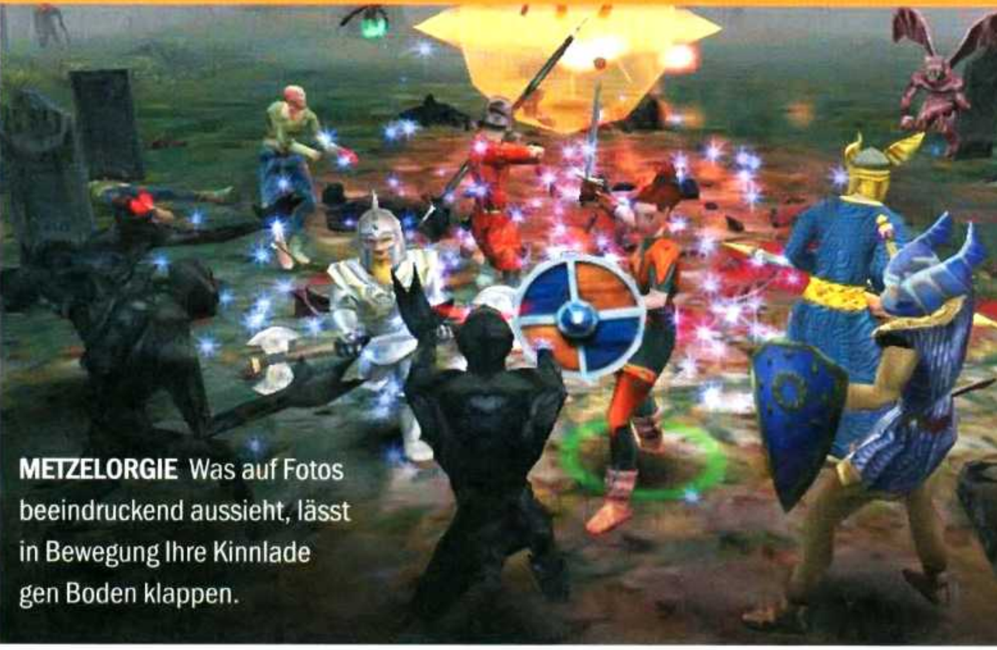
Obwohl **Neverwinter Nights** in erster Linie auf den Mehrspieler-Modus ausgelegt ist, darf man sich alleine durch ein vorgefertigtes Abenteuer schlagen. Dazu Projektleiter Trent Oster: „Wir haben Studien durchgeführt, wie viele Leute ausschließlich im Einzelspieler-Modus spielen werden. Herausgekommen sind 50 bis 60 Prozent." Die vorgefertigte Kampagne soll rund 80 Stunden dauern und qualitativ an den Einzelspielermodus von **Baldur's Gate** anknüpfen: Die Geschichte enthält Intrigen, Verrat und multiple Lösungswege für sämtliche Quests. Das AD&D-Regelwerk bewirkt, dass sich Kenner der Materie sofort heimisch fühlen. Rassen, Klassen und das Zauberrepertoire stammen aus der Pen&Paper-Vorlage. Trotzdem droht nicht die Gefahr, dass Einsteiger im Würfel- und Regelwust die Übersicht verlieren: Auf Wunsch laufen alle komplexen Zahlenspielereien automatisch ab und ein Tutorial für jede der drei Basisklassen (Krieger, Magier, Dieb) klärt über die Grundlagen auf. Ansonsten ist **Neverwinter Nights** im Grunde ein dreidimensionales **Baldur's Gate**: Die Regeln sind identisch, nur beim Kampfsystem gibt es Unterschiede. Auf den Pausenmodus müssen Sie nach jetzigem Stand der Dinge nämlich verzichten. Stattdessen legen Sie vor dem Gefecht fest, ob sich Ihre Helden lieber passiv oder offensiv verhalten sollen. Wer mag, kann sogar seine Charaktere aus **Baldur's Gate** importieren – nur die Ausrüstungsgegenstände gehen auf diesem Wege verloren.

Hersteller: **Bioware** | Regelwerk: **3. Edition AD&D** | Spielablauf: **Echtzeit ohne Pausenmodus**
Erscheint: **Dezember 2001** | Internet: **www.neverwinternights.com**

Das bietet das Singleplayer-Spiel.

DUNGEON SIEGE


NONSTOP-ACTION Wer sich von der Oberwelt aus in Höhlen begibt, muss zwischen dem Übergang keine Ladezeiten hinnehmen.


METZELORGIE Was auf Fotos beeindruckend aussieht, lässt in Bewegung Ihre Kinnlade gen Boden klappen.

Dungeon Siege will keine tiefsinnige Geschichte erzählen, den Spieler nicht mit einem komplexen Regelwerk unter sich begraben. Beispiel: Wenn Sie in einem Rollenspiel einen Gegenstand an einen Händler zurückverkaufen, kriegen Sie stets nur die Hälfte des Preises wieder. Der Clevere lädt einen alten Spielstand – oder spielt **Dungeon Siege**, das ganz ohne unsinnige Regeln auskommt: Waffen wechseln immer für denselben Preis ihren Besitzer. Man hat sich Mühe mit solchen Details gegeben. Das Ergebnis ist ein gelungenes Ganzes. Die Gesetze der Fantasy werden dabei zugunsten des Spielspaßes über den Haufen geworfen: Neben Waffen wie Äxten, Schwertern, Bögen und Zauberstäben rüsten Sie Ihren Krieger mit Schnellfeuerkanonen aus. Wie Rambo durchs Fantasy-Areal zu stapfen, ist ein außergewöhnlicher Spaßfeldzug.

Hersteller: **Gas Powered Games** | Regelwerk: **Dungeon Siege** | Spielablauf: **Echtzeit mit Pausenmodus**
Erscheint: **November 2001** | Internet: **www.dungeonsiege.com**

TORN


BRENNBALL Bevor sich der Flammengolem materialisiert, versucht der Zwerg, ins schützende Pentagramm zu laufen.


MENSCHENLEER Von Gegnern gibt es noch nicht viel zu sehen. Das Bildschirmfoto stammt aus der E3-Vorführung von Torn.

Wenn sich einzelne Schöpfer von Top-Rollenspielen wie **Planescape: Torment**, **Fallout** und **Icewind Dale** zusammenschließen, bedeutet das: Tiefsinnige Storys für Erwachsene, ein ausgeklügeltes Regelwerk, ausgefeilte Dialoge und trotzdem jede Menge Action. Weggelassen wurde hingegen alles, was keinen Spaß macht. Beispielsweise das missglückte Steuerungssystem der Partymitglieder in **Fallout**, die zuweilen arg in die Länge gezogenen Dialoge des gesprächslastigen **Planescape: Torment** und die simpel gestrickten Quests in **Icewind Dale**. Wo Black Isle draufsteht, ist meist das AD&D-Regelwerk drin – nicht so in **Torn**. Ausnahmsweise basiert das Spiel auf dem so genannten SPECIAL-Regelwerk, das ursprünglich aus **Fallout** stammt und sich vor allem durch die zahlreichen negativen und positiven Charaktereigenschaften auszeichnet.

Hersteller: **Black Isle** | Regelwerk: **SPECIAL-System aus Fallout** | Spielablauf: **Echtzeit mit Pausenmodus**
Erscheint: **Dezember 2001** | Internet: **torn.blackisle.com**

DER MULTIPLAYER-MODUS

NEVERWINTER NIGHTS



NACHTGESTALTEN Wenn die Nacht anbricht, werden manche Städte von Monstern heimgesucht.

WINTERNACHTS-CHAT Per Tastatur lassen Sie Ihre Mannen im Multiplayer-Spiel sprechen: Der Text erscheint über den Köpfen.

SELBST GEBASTELT Der Heldentrupp wagt sich in einen selbst gebauten Dungeon. Wenn der Spielleiter will, tauchen Monster auf.

Dem Editor sei Dank: Nie hat ein Rollenspiel so viele Freiheiten beim Erschaffen einer Welt gelassen.

Die Wurzeln von **Neverwinter Nights** reichen zurück ins Jahr 1991: Zu diesem Zeitpunkt ging eine grafisch unspektakuläre Version des Spiels in AOL an den Start. Die Thematik der mittlerweile eingestellten Online-Variante liegt jetzt in den Händen der Rollenspiel-Profis bei Bioware, die aus **Neverwinter Nights** Innovatives formen: Ein RPG, in dem kreative Spieler mittels Editor ihr eigenes Szenario erschaffen und wie in der Pen&Paper-Vorlage als Leiter fungieren dürfen. Sie locken bis zu 64 Spieler (empfehlenswert nur bei sehr schnellen Internet-Anbindungen) in selbst gebaute Dungeons, erfinden magische Gegenstände, hetzen Monster auf Helden und treiben eine dramatische Geschichte voran: Nichtspielercharaktere lassen Sie als als Spielleiter per Tastatur kurzerhand sprechen. Am Ende heimsen Sie je nach Qualität Ihres Abenteuers mehr oder weniger gute Bewertungen anderer Spieler ein.

Die Charaktere werden wahlweise auf offiziellen Servern gespeichert, die Bioware ohne zusätzliche Kosten zur Verfügung stellt. Der Vorteil: Das eingebaute Anti-Cheater-System prüft, ob sich die Fortschritte der Figuren in Grenzen halten – Schummler werden vom Server automatisch degradiert.

Multiplayer: **LAN, Internet** | Spieleranzahl: **2 bis 64** | Editor: **Ja, integriert** | Spielmodi: **4**

So funktionieren die Multiplayer-Modi.

DUNGEON SIEGE



TEAMWORK Der Krieger stürzt sich mitten ins Getümmel, daneben hilft der Freund mit Pfeil und Bogen.



DRACHENTÖTER Wenn es zum Kampf gegen diese mächtigen Fabelwesen kommt, haben Sie besser menschliche Unterstützung dabei.

Spaßiges Monsterkloppen im Team mit bis zu acht Mitspielern stellt **Dungeon Siege** in den Vordergrund: Sie hacken mit Ihrem Krieger an der Front, im Hintergrund beschwört Ihr Freund Feuerregen und daneben schießt der Bogenschütze mit Flammenpfeilen. Die Kämpfe sind ähnlich simpel wie im actionbetonten **Diablo**, die Jagd nach einmaligen Gegenständen ähnlich motivierend. Im World-Modus stürmen Sie dabei im Team auf Teufel-komm-raus ins Feindesgebiet und lösen Quests, der Short-Modus dagegen ist ungleich kürzer und stellt ein bestimmtes Ziel in den Vordergrund: Die Eroberung eines Gebietes etwa oder das Finden eines besonderen Gegenstands. Mitspieler gibt's bequem im Internet in der MSN Gaming Zone.

Multiplayer: **LAN, Internet** | Spieleranzahl: **2 bis 8** | Editor: **Ja, separat** | Spielmodi: **2**

TORN

DUELL Torn will Duelle zwischen den Figuren möglich machen – das soll Spieler unter anderem zum Multiplayer-Modus bewegen.

FACETTENREICH Die verschiedenartigen Rassen sollen vor allem für eine breit gefächerte Palette an Dialogen sorgen.

In **Baldur's Gate** dürfen Sie im Team rätseln und kämpfen, doch nervige Mängel im Design trüben den Spaß: Sobald die Hauptfigur mit einem Nichtspielercharakter plaudert, müssen Freunde öde Zwangspausen einlegen. **Torn** umgeht dieses Problem – Echtzeit wird groß geschrieben, auch im Multiplayer-Modus: Während Konversationen dürfen Mitspieler ohne Hemmungen dazwischenbrabbeln, die Gesprächspartner werden dementsprechend reagieren. Gekämpft wird ebenfalls in Echtzeit und ohne Beschränkungen. Ob Sie dabei gemeinsam die Einzelspieler-Kampagne lösen oder separate Multiplayer-Quests angehen, bleibt Ihnen überlassen. Duelle zwischen Spielern sollen ebenfalls zur Multiplayer-Party anregen.

Multiplayer: **LAN, Internet** | Spieleranzahl: **2 bis 6** | Editor: **Nein** | Spielmodi: **2**

DIE GRAFIK

NEVERWINTER NIGHTS



Hätten Sie's erkannt? **Neverwinter Nights** basiert auf der technisch weiterentwickelten **Omen**-Engine, die ursprünglich aus dem Actionspiel **MDK 2** stammt. Der neue Name: Aurora. Zoomen und Drehen ist damit ohne Einschränkungen möglich, aber nicht nötig. Wenn Sie mögen, nimmt Ihr Charakter ein Drittel des ganzen Bildschirms ein und macht dank Detailflut noch immer eine gute Figur. Beim Zaubern wird es richtig imposant: Wenn ein züngelnder Feuerball in Richtung Gegner startet, ragen wie in **Severance** Schatten an den Wänden empor. Der Preis des Augenschmauses: ein Pentium III 800 inklusive entsprechend leistungsfähiger 3D-Karte. Andere spielen mit Simpelgrafik und einem Pentium II 300 als Minimum. Die Programmierer selbst empfehlen einen Rechner der Mittelklasse. Ab einem Pentium III 600 müssen Sie nur geringe Qualitätseinbußen hinnehmen, damit das Spiel flüssig läuft. Auch wenn **Dungeon Siege** in Sachen Grafik noch einen Tick besser aussieht: Gleich dahinter rangiert **Neverwinter Nights**, das vor allem in Bewegung seine ganze visuelle Pracht entfaltet. Dann kommen die dynamischen und in Echtzeit berechneten Lichteffekte und die flüssigen Animationen erst richtig zur Geltung.

Engine: **Aurora** | Ansicht: **Komplett 3D** | Auflösung: **1.600x1.200**
Hardware: Minimum: **Pentium II 300 MHz**, Empfohlen: **Pentium III 800 MHz**

1. Selbst für das einfache magische Geschoss bringen die Entwickler pompöse Animationen auf den Bildschirm.
2. Laubbedeckter Boden ist eine von vielen Texturen im Editor. Sie kreieren außerdem Häuser, finstere Höhlen, Städte, Wälder oder Ödland.
3. Sehen Sie genau hin: Hier bricht das Licht der Sonne durch die Bäume. Wer durch den Lichtstrahl wandert, darf kreisende Staubpartikel bewundern.
4. Bäume erscheinen in einem realistischen Verhältnis zu den Figuren.
5. Ein gesprochener Schutzzauber hüllt die Spielfigur ein und schimmert aufwendig.
6. Stellen Sie sich vor, Sie gelangen in einem Dungeon an eine Abzweigung und sehen, wie ein riesiger Schatten die Wände verdunkelt. Ein kleiner Zwerg kommt zum Vorschein. In Echtzeit berechnete Lichtquellen machen solche optischen Tricks möglich.
7. Die Säule ragt in die Luft, ihr Schatten ist gigantisch: Wenn sich der Zwerg (8) fortbewegt, wird der Schatten in die perspektivisch korrekte Richtung mitwandern.
8. Der Zwerg sorgt als Fackelträger für Paranoia: Man vermutet Gegner hinter jeder Ecke, wenn sich die Schatten beim Laufen in Echtzeit mitbewegen.

Die optischen Gesichtspunkte im Vergleich.

DUNGEON SIEGE



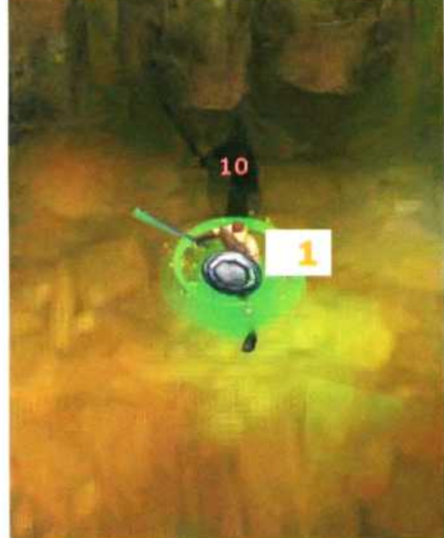


Dungeon Siege schlägt in dieselbe Kerbe wie **Gothic**: Areale sind miteinander verwoben, Ladezeiten gibt es nur zu Beginn. Sie wandern ohne Unterbrechungen von Dörfern in Dungeons, von Wäldern in Höhlen – die **Siege**-Engine macht's möglich. Dank selbiger erstrahlt die Welt in einem Glanz, der seinesgleichen sucht: Bäume ragen meterhoch in die Luft und hinter Felsklippen gähnen Schwindel erregende Abgründe – nur volumetrischer Nebel schränkt die Sicht ein. Feurige Effekte beim Zaubern malen ein imposantes Bild auf den Monitor. Es stimmen die Relationen zwischen Mensch und Natur – und die Atmosphäre. Einziger Wermutstropfen: die hohen Hardware-Anforderungen.

Engine: **Siege** | Ansicht: **Komplett 3D** | Auflösung: **1.600x1.200**
Hardware: Minimum: **Pentium II 400 MHz**, Empfohlen: **Pentium 4 1.000 MHz**

1. Für Attacken haben sich die Programmierer zahlreiche unterschiedliche Animationen einfallen lassen.
2. Im Scharmützel geht es nicht zimperlich zu: Blut spritzt und abgehackte Gliedmaßen fliegen durch die Luft.
3. Magische Angriffe sind ähnlich aufwendig wie in **Neverwinter Nights** dargestellt. Hier: ein grünlicher Giftschleier, der das Monster einhüllt.
4. Wie in **Neverwinter Nights** stimmen die Relationen zwischen Mensch und Natur:
5. Wenn es schneit, verwandelt sich eine grüne Umgebung langsam in ein schneebedecktes, weißes Gebiet.
6. Damit die Framerate nicht in die Knie geht, wird die Sichtweite durch Nebel eingeschränkt: Objekte in weiter Ferne verschwinden im weißen Dunst.

TORN









Noch wirken Städte und Dungeons menschenleer und Zaubereffekte unscheinbar. Lassen Sie sich von den kargen Screenshots aber nicht vorschnell abschrecken: Schenkt man den Entwicklern Glauben, so arbeiten die Künstler der Black Isle Studios gerade mit Hochdruck daran, die Grafik auf ein konkurrenzfähiges Niveau zu trimmen. Helfen soll die aufgepeppte Version 3.1 der LithTech-Engine, mit der man eine dreidimensionale Welt schaffen will: Sie drehen die Perspektive frei, gezoomt wird weitgehend automatisch und je nach Spielsituation. Im engen Kerker schauen Sie aus nächster Nähe zu, in den weitläufigen Außenwelten ist es genau umgekehrt.

Engine: **Lithtech 3.1** | Ansicht: **Komplett 3D** | Auflösung: **1.024x768**
Hardware: Minimum: **Pentium II 400 MHz**, Empfohlen: **Pentium III 600 MHz**

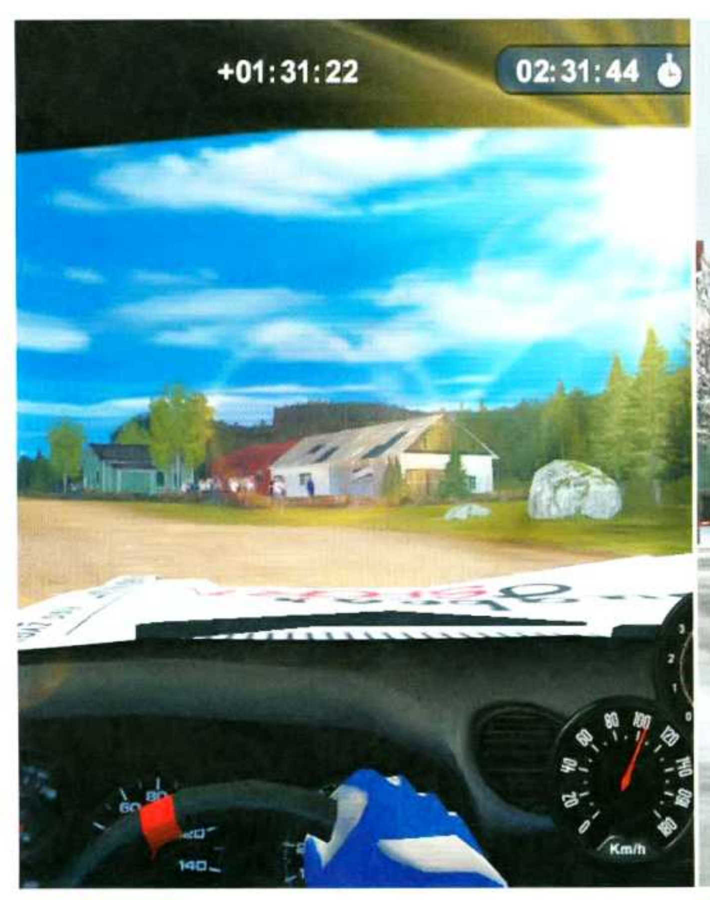
1. Das Erscheinungsbild von Zwergen, Elfen, Ogern, Halblingen und der katzenähnlichen Sidhes variiert. Ein Oger ist mindestens doppelt so breit wie der Mensch auf dem Bild.
2. Hier zu sehen: ein offensiver Eiszauber der Chaos-Magie.
3. Gegen die albtraumhaften Dämonen im grafisch bombastischen **Dungeon Siege** wirken die Gegner aus **Torn** noch harmlos.
4. Bis jetzt variieren die Zaubereffekte in ihrer grafischen Qualität noch stark: Hier bilden sich bläuliche Partikel um die Spielfigur, die ansehnlich in der Luft verblassen. Weitaus amateurhafter erscheint ...
5. ... dieser Feuerzauber, der beim Einschlag den Boden angezündet hat: Die Flammen wirken aufgeklebt und wie zweidimensionale Bitmaps.

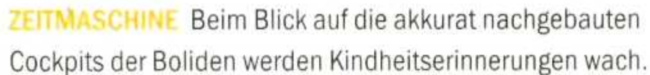

Mittendrin statt nur dabei
DSF

Rally Trophy

Mit **Rally Trophy** (vormals **Historic Rally Trophy**) steht eine erstklassige Fahrsimulation am Start, die Sie zurück zu den Wurzeln der Querfeldein-Raserei führt. Anstatt der üblichen, spoilerbewehrten Plastikmonster vom Schlage eines Ford Focus oder Peugeot 206 gehen Sie hier nämlich mit Klassikern der Rallye-Geschichte auf die Piste, die normalerweise nur noch in Museen zu bewundern sind. Die von uns gespielte Vorabversion trieb den Oldtimer-Fans in der Redaktion mit liebevoll gestalteten Veteranen wie dem Mini Cooper S, dem Ford Escort RS 2000 oder dem Volvo Amazon bereits die Freudentränen in die Augen. Ebenfalls viel versprechend ist die Fahrphysik. Da keines der simulierten Autos mit modernem Schnickschnack wie ABS, Servolenkung oder Allradantrieb daherkommt, fahren sich die rasenden Oldies entsprechend anspruchsvoll und verlangen selbst auf einfachstem Niveau eine geübte Hand am Volant. Während Sie im bereits spielbaren Rally-Modus alleine gegen die Uhr über die Piste jagen, werden Sie in der fertigen Version auch zu Arcade-Rennen antreten, in denen bis zu acht Konkurrenten gleichzeitig auf die Strecke gehen.

Entwickler .... Bugbear
Erscheint .... Oktober 2001







ZEITMASCHINE Beim Blick auf die akkurat nachgebauten Cockpits der Boliden werden Kindheitserinnerungen wach.

ARMER MINI Dank detailliertem Schadensmodell leidet bei Crashs die Optik der Fahrzeuge. Beachten Sie die zerbrochenen Scheinwerfer.



Salt Lake City 2002

In der Tradition von Klassikern wie **Winter Games** wird **Salt Lake City 2002** olympische Disziplinen unter dem Gefrierpunkt inszenieren – darunter zahlreiche Ski-, Snowboard- und Schlittschuhwettbewerbe. Einfache, aber schweißtreibende Action steht erwartungsgemäß im Vordergrund.

Attention to Detail | November 2001



Rally Champ. Extreme

Wilde Rallye-Action mit zurückgeschraubtem Realitätsanspruch wird dieses grafisch opulente Spiel bieten. In modernen Modellen von Marken wie Ford, Audi oder Skoda brettern Sie durch Wälder und Wiesen. Ein Schadenssystem, das einzelne Wrackteile absplittern lässt, garantiert Crash-Vergnügen.

Ubi Soft | September 2001



Crazy Car Championship

Auf dem Highway ist wieder mal die Hölle los. In Synaptic Soups Funracer konstruieren Sie abgedrehte Höllenmaschinen und preschen mit ihnen über nicht weniger kuriose Rennstrecken. Wie üblich können die Fahrzeuge unterwegs durch Einsammeln von Power-ups aufgemotzt werden.

Synaptic Soup | September 2001

COUNTDOWN

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

1. **FIFA 2002** – Fußball-Simulation | Nov. 2001
2. **Tony Hawk's Pro Skater 3** – Skateboard-Simulation | Dez. 2001
3. **NHL 2002** – Eishockey-Simulation | Okt. 2001
4. **F1 Racing Championship 2** – F1-Simulation | Dezember 2001
5. **Motor City Online** – Online-Rennspiel | Sept. 2001
6. **MS Flight Simulator 2002** – Flugsimulation | Oktober 2001
7. **NBA Live 2002** – Basketball-Simulation | Dez. 2001
8. **Grand Prix 3 Add-on** – F1-Simulation | August 2001
9. **F1 2001** – F1-Simulation | Dezember 2001
10. **Paris Dakar Rally** – Rennspiel | August 2001



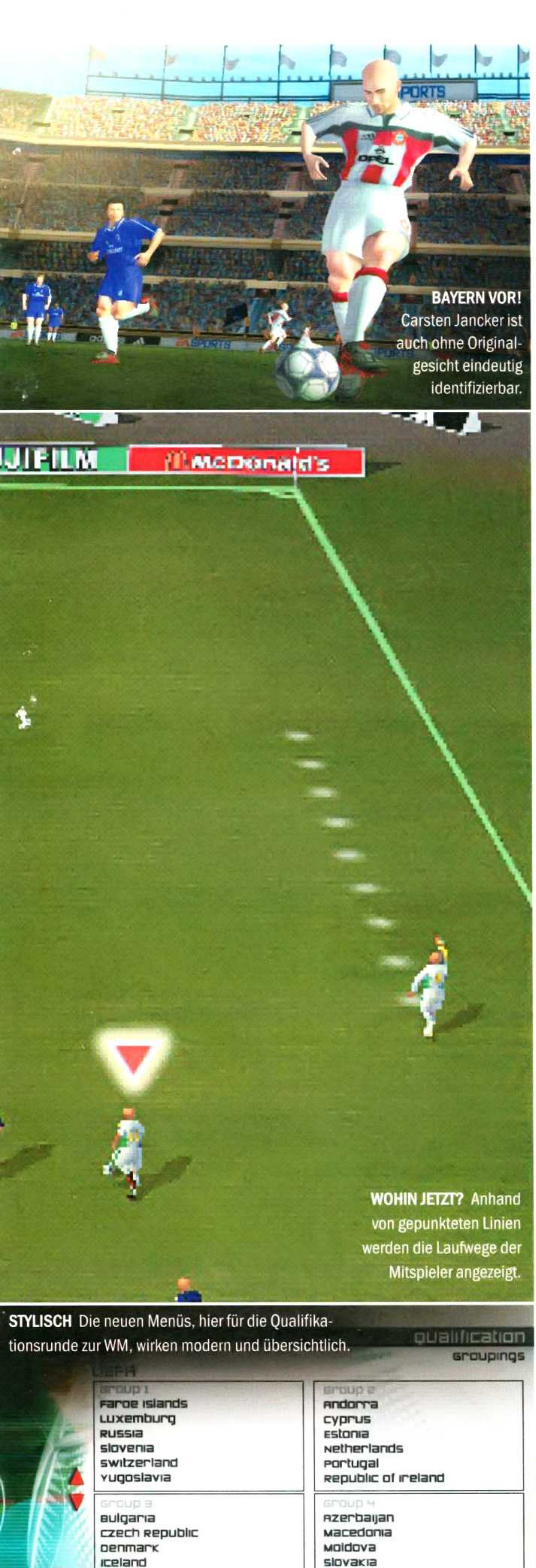


FIFA 2002

Nach Jahren der vorwiegend grafischen Verbesserungen erhält EA Sports' Fußballsimulation diesmal eine **Generalüberholung in Sachen Gameplay.**

VORSICHT! In Zweikämpfen sollten Sie vorsichtig agieren, da brutale Fouls nun fast immer die rote Karte provozieren.

AUGENSCHMAUS Die Animationen der virtuellen Kicker sind dank Motion Capturing fantastisch.



BAYERN VOR! Carsten Jancker ist auch ohne Originalgesicht eindeutig identifizierbar.

WOHIN JETZT? Anhand von gepunkteten Linien werden die Laufwege der Mitspieler angezeigt.

STYLISCH Die neuen Menüs, hier für die Qualifikationsrunde zur WM, wirken modern und übersichtlich.

Bevor die geladenen Journalisten aus aller Welt überhaupt auch nur einen Blick auf **FIFA 2002** werfen durften, mussten sie selbst Talent im Umgang mit dem Leder beweisen: Im Centre Technique National Fernand-Sastre bei Paris, dem Übungsgelände der französischen Nationalmannschaft, stand eine lockere, aber umfangreiche Trainingssession auf dem Programm. Angeleitet von Profi-Kickern und Trainerlegenden (unter anderem Lothar Matthäus, Giovanni Trapattoni, Ian Rush und Lawrie McMenemy) wurden gezielte Pässe, Kopfbälle, Einwürfe und sogar Jubelposen geübt. Nach der anschließenden Präsentation überzeugten wir uns in zahlreichen Partien davon, dass die angekündigten Features den neuen **FIFA**-Teil deutlich ändern und verbessern – das neue Pass-System macht's möglich. Das gilt für die PC-Version genauso wie für die PS2-Variante, die wir unter die Lupe genommen haben: Die Spielmechanik ist plattformübergreifend identisch.

In **FIFA 2002** geben Sie bei jedem Abspiel mit dem Analog-Stick des Gamepads die exakte Richtung vor (wer die Tastatur benutzt, kann die Richtung nur in 45-Grad-Schritten festlegen – das Programm errechnet dann die genaue Position). Je länger Sie auf die Pass-Taste drücken, desto stärker bolzt der Akteur den Ball zum Mitspieler. Effektive, realistische Spielzüge sind damit endlich möglich. Die Mannschaftskameraden denken besser mit und sprinten regelmäßig in den freien Raum. Das wird durch eine gepunktete Linie angezeigt, die vom entsprechenden Kicker zum Ziel seines Laufs zeigt. Mit einem genauen Pass in die Tiefe lassen sich selbst Beton-Abwehrreihen austricksen. Dafür ist einige Übung erforderlich, denn auch die Defensivspieler sind nicht doof und durchschauen offensichtliche Zuspiele. Wie man am besten in welcher Situation passt, verrät ein ausführliches Tutorial, das auch **FIFA**-Veteranen ausgiebig nutzen sollten. Denn auch in der Abwehr müssen sich wohl etliche Zocker umstellen: Wer bisher gegnerische Spieler gerne mit der Blutgrätsche umsenste, wird in **FIFA 2002** schnell ohne Mannschaft dastehen. Die Schiedsrichter greifen rigoros durch, Attacken von hinten werden fast ausnahmslos mit dem roten Karton bestraft – Fair Play ist Trumpf.

Die Spielmodi fallen gewohnt umfangreich aus: Dank zahlreicher Lizenzen dürfen Sie in 16 Ligen um die Meisterschaft kämpfen, etwa in den höchsten Klassen Deutschlands, Spaniens, Frankreichs oder der US-Profi-Liga. Zudem nehmen Sie mit einer von 75 Nationalmannschaften an der Qualifikation zur Endrunde der Weltmeisterschaft 2002 teil. Ermüdung und Verletzungen im Team verlangen von Ihnen laut EA Sports mehr Fingerspitzengefühl bei Aufstellung und Taktik. Bei aller Freude über die längst überfälligen inhaltlichen Änderungen darf man nicht vergessen, dass die Serie auch technisch weiterentwickelt wird. Der Detailgrad der Akteure ist dank eines tiefen Griffs in die Polygon-Kiste beeindruckend, die Animationen realistisch. Als Kommentatoren fungieren in der deutschen Version Wolf-Dieter Poschmann und Jörg Dahlmann, die nun bei strittigen Aktionen auch schon mal kontrovers diskutieren. Schließlich erhörten die Entwickler das jahrelange Flehen der Fans und versehen das Spiel mit einer frei konfigurierbaren Steuerung.

Fazit: **FIFA 2002** verspricht, endlich der Bezeichnung „Fußballsimulation" gerecht zu werden. Leider führen Alleingänge mit schnellen Spielern – etwa Elber – nach wie vor fast immer zum Torerfolg; das sollte EA Sports noch abstellen.

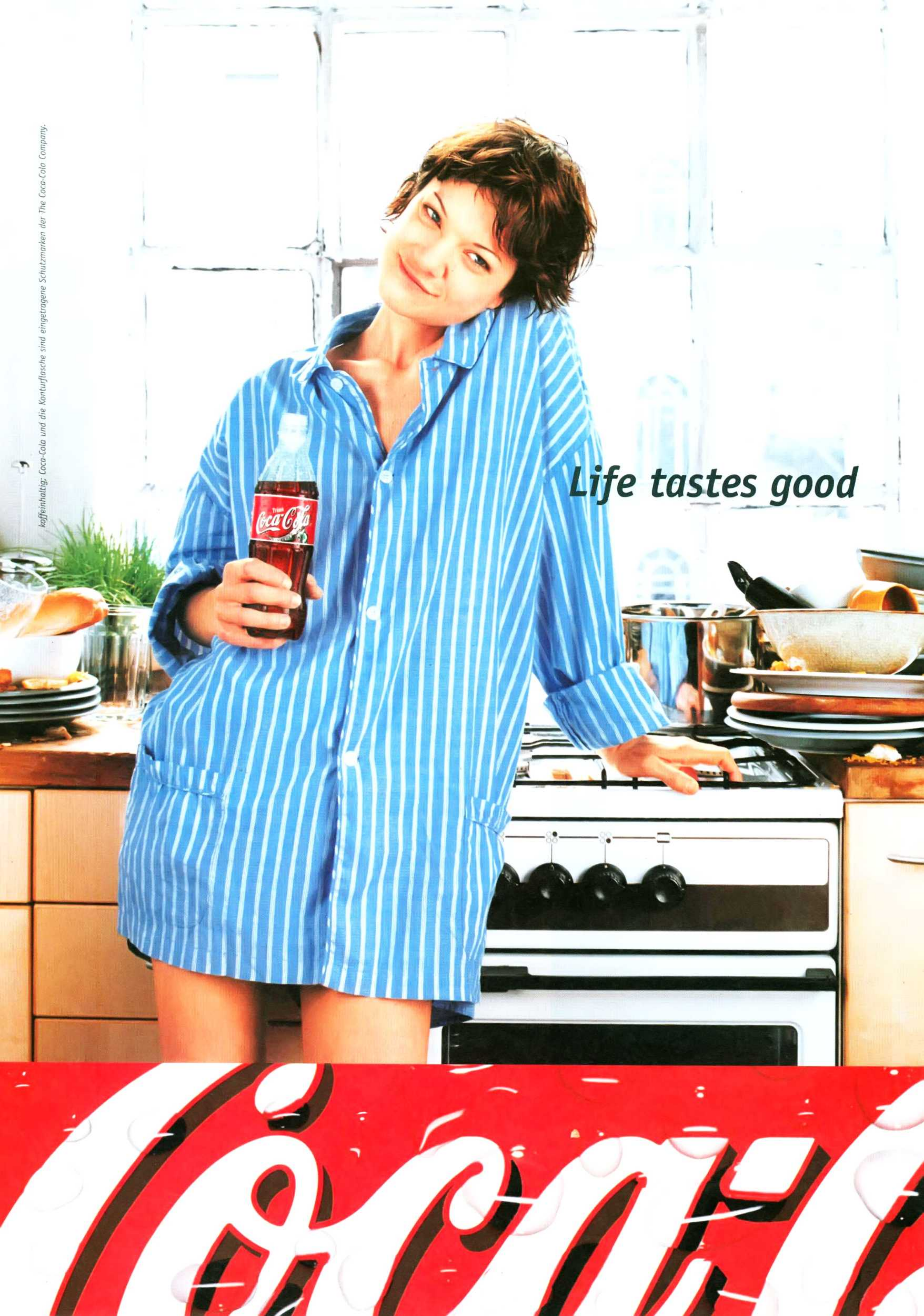
ERSTEINDRUCK

*Das neue **FIFA** spielt sich tatsächlich ganz anders als die bisherigen Teile. Das neue Pass-System gefällt mir gut und macht das Spiel simulationslastiger und anspruchsvoller.* GEORG VALTIN

Entwickler .... EA Sports
Termin .... November 2001



FLANKENLAUF Die Mitspieler verhalten sich in FIFA 2002 sehr clever. Da zwei Verteidiger innen stehen, läuft unser Mann nach außen.


Coca-Cola
Life tastes good
koffeinhaltig; Coca-Cola und die Konturflasche sind eingetragene Schutzmarken der The Coca-Cola Company.

So testen wir

Gut beraten mit PC Games: Hinweis-Symbole und Testcenter helfen Ihnen bei der Kaufentscheidung.

Jedes Spiel ordnen wir auf einer Skala von 1 bis 100 Punkten ein – so können Sie ähnliche Titel (etwa zwei Echtzeit-Strategiespiele) direkt miteinander vergleichen. Nur absolute Ausnahmespiele (die auch zu Beginn jedes Genres in der Rubrik „Referenzen" aufgeführt werden) kassieren Wertungen von 90 % oder mehr. Unterdurchschnittliche Spiele mit Wertungen unter 50 % kann man niemandem guten Gewissens empfehlen.

Die amtliche PC-Games-Wertung wird in Konferenzen von der gesamten Redaktion festgelegt; dadurch ist größtmögliche Objektivität gewährleistet. Außerdem schlagen persönliche Vorlieben und Abneigungen eines einzelnen Testers nicht auf die Gesamtwertung durch. Die Spielspaß-Wertung ist eine reine Qualitäts-Wertung – der im Allgemeinen ohnehin stark schwankende Verkaufspreis und die Hardware-Voraussetzungen fließen nicht in die Gesamtnote ein.

DIE ICONS



Ab 18
Dieses Spiel ist für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet.



Tipps & Tricks
In dieser Ausgabe gibt es zugehörige Cheats und/oder die Komplettlösung.



Video
Auf Heft-CD/DVD: Videos zeigen Szenen direkt aus dem vorgestellten Spiel.



Demo
Spiele selbst ausprobieren: spielbare Demo-Version auf Heft-CD/DVD!



Patch
Ein Bugfix/Update auf der Heft-CD/DVD behebt Fehler und ergänzt Features.



Mehrspieler
Das Spiel macht auch zu mehreren Spaß – an einem PC oder im Netz.



Online
Reines Online-Spiel – ein Internet-Zugang ist zwingend erforderlich.



Add-on
Bei dieser Zusatz-CD wird der Besitz des Basis-Programms vorausgesetzt.



Vorsicht: Bugs
Die Verkaufsversion weist Fehler auf, die den Spielspaß beeinträchtigen.

TOOLS

Tools
Auf der CD/DVD befinden sich nützliche Software, Karten oder Editoren.



Exklusiv
Nur in PC Games finden Sie diese exklusiven Informationen und Bilder.

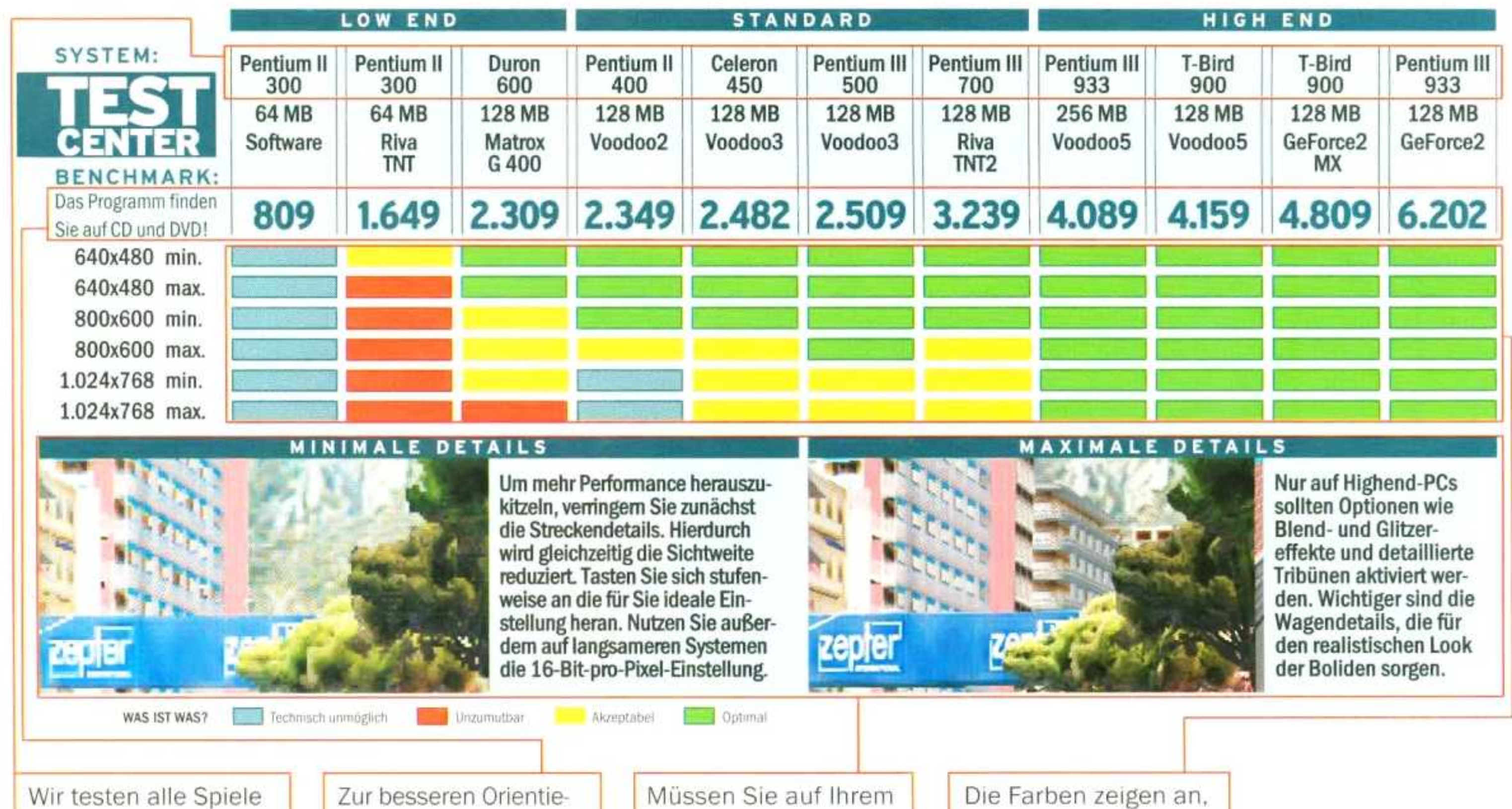
DIE AWARDS



Besonders gute Strategie-, Sport-, Action- oder Abenteuerspiele würdigen wir mit dem PC-Games-Award. Überall dort, wo Sie diese Auszeichnung sehen, können Sie als Fan des Genres unbesorgt zugreifen. Für das beste getestete Spiel der Ausgabe verleihen wir den „Spiel des Monats"-Award.

DAS TESTCENTER

Bei hardwareintensiven Spielen führen wir einen Härtetest auf gängigen Konfigurationen durch. Das Testcenter gibt durch die drei Ampelfarben detailliert Auskunft, welche Performance auf Ihrem PC zu erwarten ist.



SYSTEM:	LOW END			STANDARD				HIGH END			
TEST CENTER	Pentium II 300, 64 MB Software	Pentium II 300, 64 MB Riva TNT	Duron 600, 128 MB Matrox G 400	Pentium II 400, 128 MB Voodoo2	Celeron 450, 128 MB Voodoo3	Pentium III 500, 128 MB Voodoo3	Pentium III 700, 128 MB Riva TNT2	Pentium III 933, 256 MB Voodoo5	T-Bird 900, 128 MB Voodoo5	T-Bird 900, 128 MB GeForce2 MX	Pentium III 933, 128 MB GeForce2
BENCHMARK: Das Programm finden Sie auf CD und DVD!	809	1.649	2.309	2.349	2.482	2.509	3.239	4.089	4.159	4.809	6.202
640x480 min.	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
640x480 max.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
800x600 min.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
800x600 max.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
1.024x768 min.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
1.024x768 max.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MINIMALE DETAILS
Um mehr Performance herauszukitzeln, verringern Sie zunächst die Streckendetails. Hierdurch wird gleichzeitig die Sichtweite reduziert. Tasten Sie sich stufenweise an die für Sie ideale Einstellung heran. Nutzen Sie außerdem auf langsameren Systemen die 16-Bit-pro-Pixel-Einstellung.

MAXIMALE DETAILS
Nur auf Highend-PCs sollten Optionen wie Blend- und Glitzereffekte und detaillierte Tribünen aktiviert werden. Wichtiger sind die Wagendetails, die für den realistischen Look der Boliden sorgen.

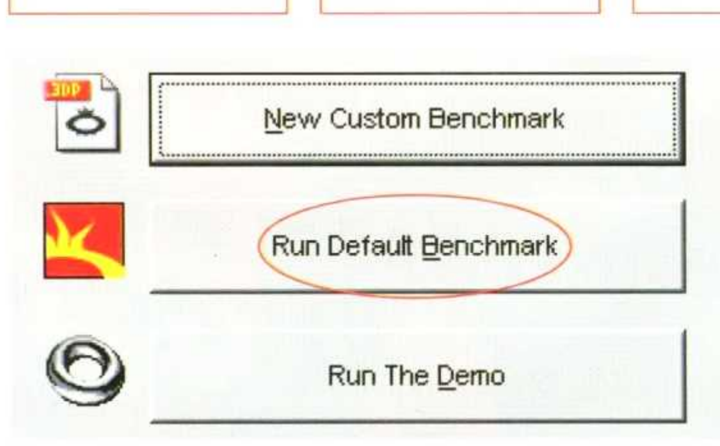
WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal

Wir testen alle Spiele auf den zehn verschiedenen Rechnersystemen. Diese werden gegebenenfalls um neue Hardware ergänzt.

Zur besseren Orientierung sehen Sie hier die Ergebnisse des 3DMark2000, mit dem unsere Testsysteme geeicht sind. Das erleichtert die Einordnung.

Müssen Sie auf Ihrem PC Details abschalten, sehen Sie hier die Konsequenzen. Außerdem verrät unser Tester wichtige Tuning-Tipps.

Die Farben zeigen an, wie gut das Spiel läuft: Rot steht für ruckelig, Grün für flüssig und Gelb bedeutet, dass Sie mit Abstrichen spielen können.



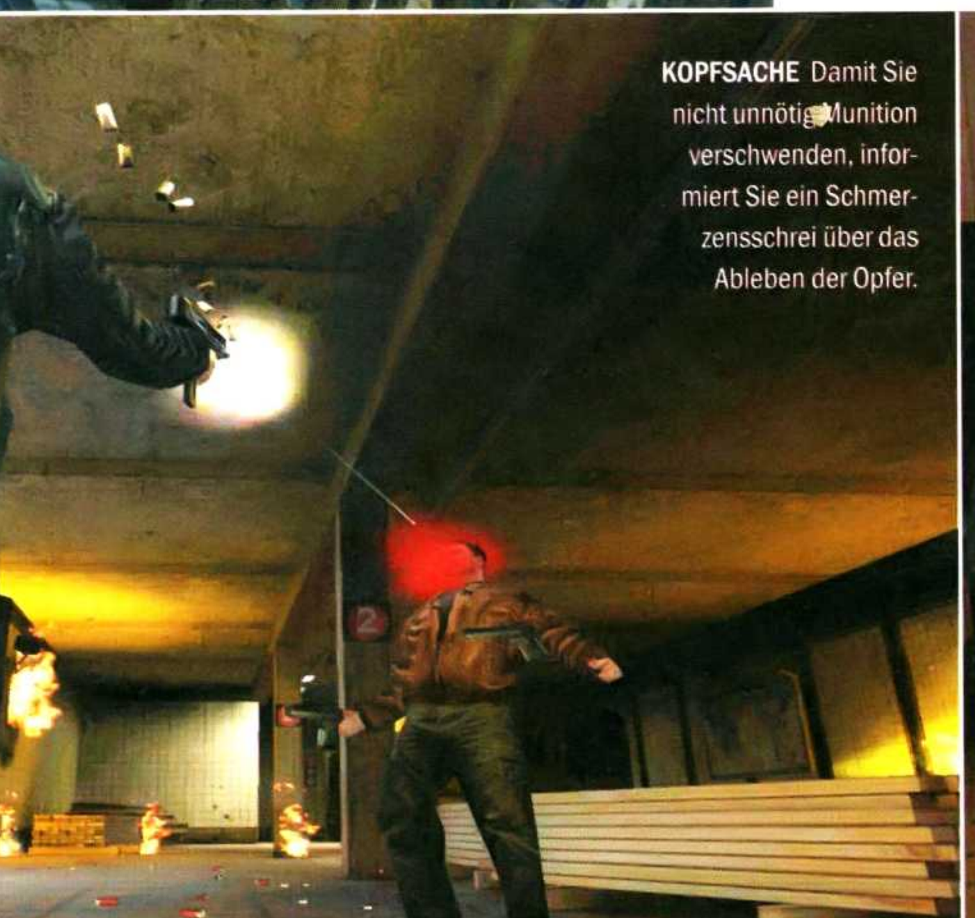


ZAHLENSPIELE
So einfach erhalten Sie die Anzahl der „3DMarks" Ihres heimischen PC: Einfach „Run Default Benchmark" anklicken!

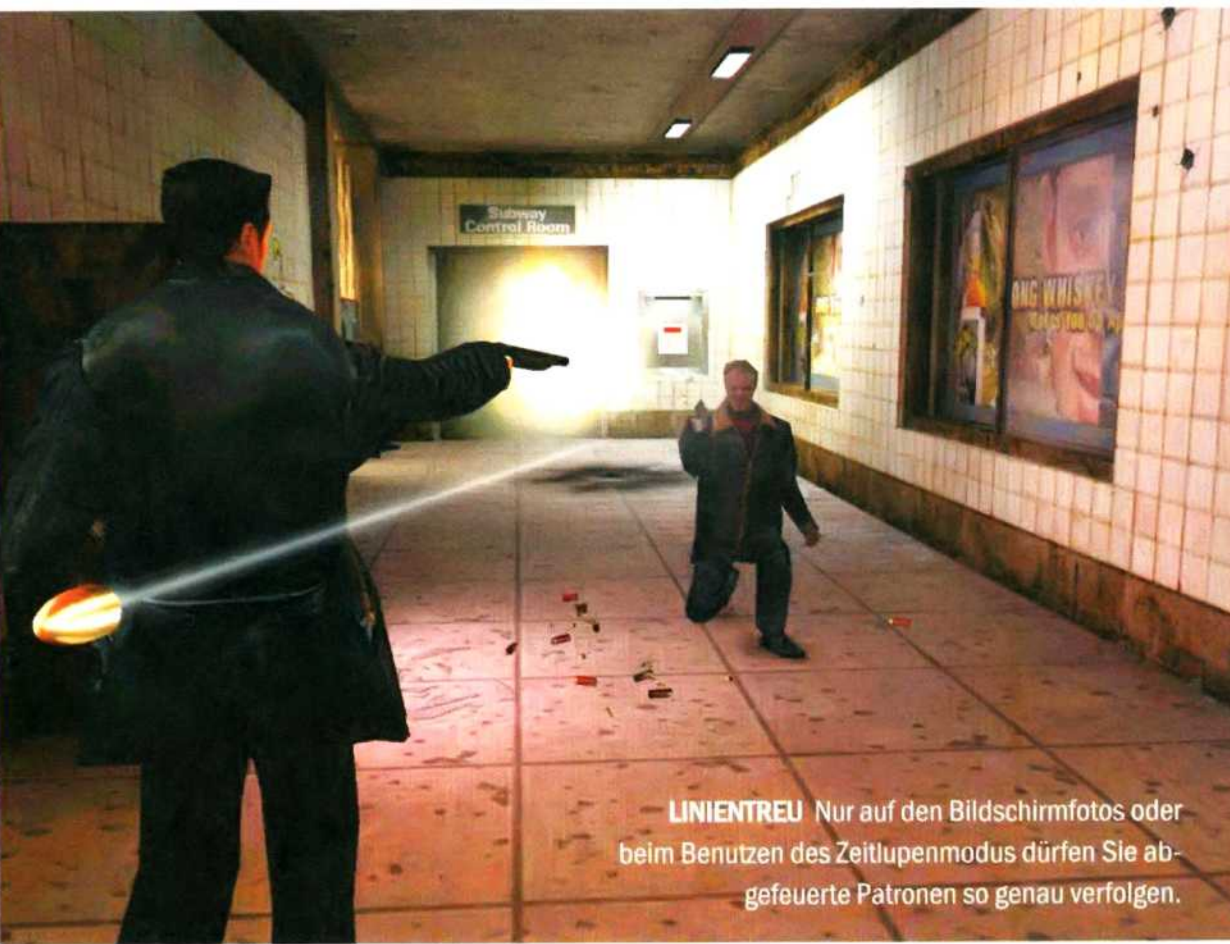


SCHAU MIR IN DREI AUGEN So sehen Sie Max nur, wenn Sie das Spiel pausieren. Dann rotiert die Kamera ums Geschehen.





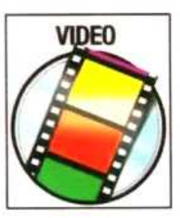
KOPFSACHE Damit Sie nicht unnötig Munition verschwenden, informiert Sie ein Schmerzensschrei über das Ableben der Opfer.



LINIENTREU Nur auf den Bildschirmfotos oder beim Benutzen des Zeitlupenmodus dürfen Sie abgefeuerte Patronen so genau verfolgen.







Max Payne

Wenn die Kanonen zu Hauptakteuren werden: **Schöner haben Sie bisher nirgendwo geschossen!** Die Grafik ist das dramaturgische Rückgrat des besten Actionspiels des Jahres.

Es herrscht Chaos in New York: Ein Schneesturm tobt, Polizeisirenen heulen, Helikopter kreisen um einen Wolkenkratzer, auf dessen Dach ein sichtlich erschöpfter Max Payne steht. Wozu all der Aufwand? „Um die Situation zu erklären", sagt Max, „muss ich drei Jahre zurückgehen." Das Spiel beginnt mit der letzten Szene vor dem Ende – ein Kunstgriff, den man aus Filmen wie **Fight Club** oder **Forrest Gump** kennt. Den Rückblick dürfen Sie selber spielen.

Es folgt der Szenenwechsel: Max ist in seinem Haus, Sie blicken ihm über die Schulter. Es gilt, den Eindringling aufzuspüren, der Kind und Ehefrau bedroht. Nach einem Sprint durch den Flur laufen Sie dem



WIE IM FILM Im Parkhaus wimmelt es nur so von geskripteten Ereignissen: Wagen kommen quietschend um Ecken gerauscht, kollidieren mit Lieferwagen und gehen lichterloh in Flammen auf. Gegner suchen dahinter Deckung.

Widersacher direkt vor die Nase. Das Spiel zelebriert diesen Moment, zeigt Held und Killer, wie sie sich gleichermaßen verdutzt gegenüberstehen. Zwei Schüsse aus der Beretta später ist der Gangster tot – und der Spieler überrascht: Die Figuren sinken überspitzt theatralisch zu Boden, Sie dürfen den Sterbesequenzen sogar in Zeitlupe beiwohnen. Für Max' Familie kommt jede Hilfe zu spät: Wenn Sie ins Zimmer stürmen, hält der Protagonist den leblosen Körper seiner Frau in den Händen und schluchzt trotz Macho-Allüren. In solchen Momenten wandert das Spiel gekonnt auf dem schmalen Grat zwischen Kitsch und Kunst.

Ist die eindringliche Introsequenz überstanden, entführt Sie **Max Payne** auf eine Achterbahnfahrt durchs klassische

Die Figuren sinken theatralisch zu Boden, Sie dürfen den Sterbesequenzen in Zeitlupe beiwohnen **– das ist nichts für zarte Gemüter.**

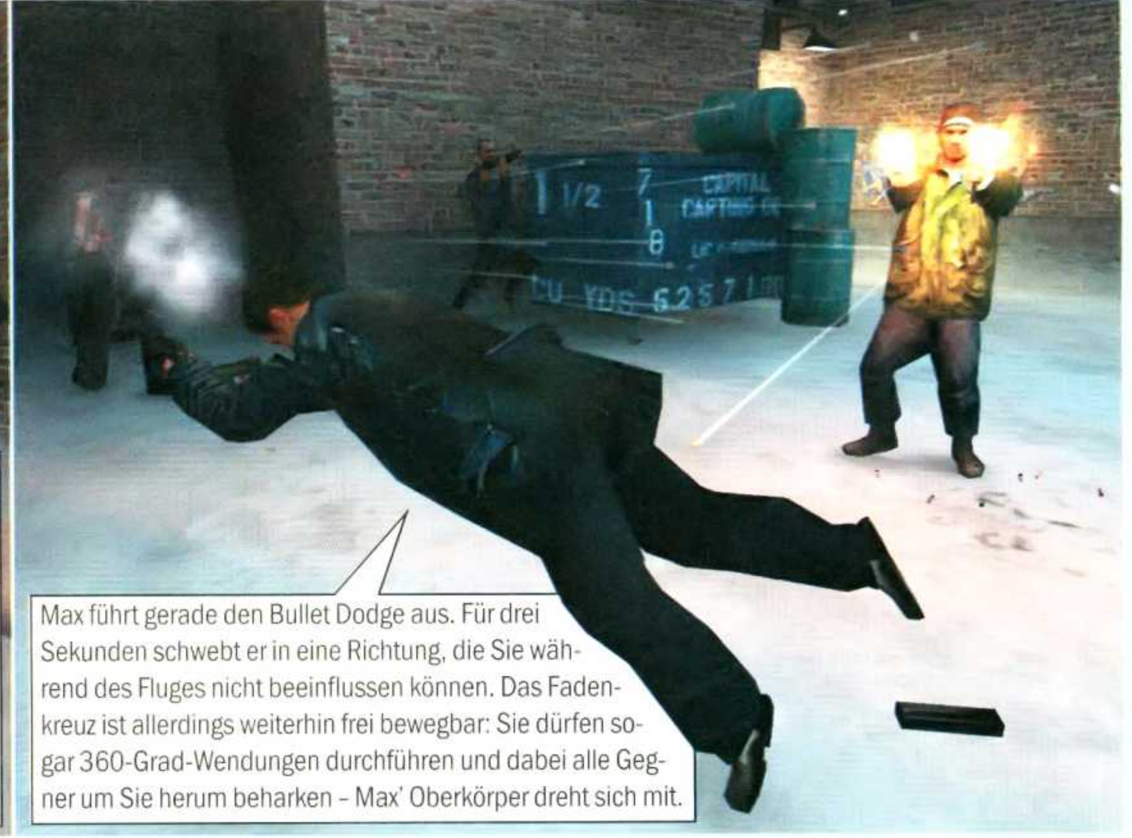
New Yorker Verbrechermilieu: Verruchte Kneipen, billige Motels, verdächtige Kellergewölbe, schwach beleuchtete Parkhäuser und dunkle Gassen sind die Schauplätze. Der erste Level entführt Sie in eine U-Bahn-Station, wo ein Kontaktmann auf Max wartet und Räuber ihr Unwesen treiben. Sofort entfaltet die Grafik ihre Wirkung, indem sie eine einzigartige Atmosphäre schafft: Graffiti zieren die Wände, künstliches Licht wirft einen matten Schein. Die dreckig-düstere Unterweltszenerie wirkt dank makelloser Texturen fast fotorealistisch. Eine Hintertür führt in einen Raum, dessen Boden mit einer frischen Blutspur bedeckt ist. Wer der morbiden Fährte folgt, gelangt zum ersten nichts ahnenden Gegenspieler.

Fast könnte man **Max Payne** – abgesehen von seiner

Alles schön und gut, aber: **Wie ziele ich?**



Sehen Sie genau hin: Dieses kleine weiße Pixel dient als Fadenkreuz. In der Hitze der Gefechts geht der Punkt oft in den Explosionen unter. Wer den Zeitlupenmodus aktiviert, kann das Fadenkreuz mit der Maus besser auf Gegner zentrieren, weil es weniger sensibel reagiert.



Max führt gerade den Bullet Dodge aus. Für drei Sekunden schwebt er in eine Richtung, die Sie während des Fluges nicht beeinflussen können. Das Fadenkreuz ist allerdings weiterhin frei bewegbar: Sie dürfen sogar 360-Grad-Wendungen durchführen und dabei alle Gegner um Sie herum beharken – Max' Oberkörper dreht sich mit.

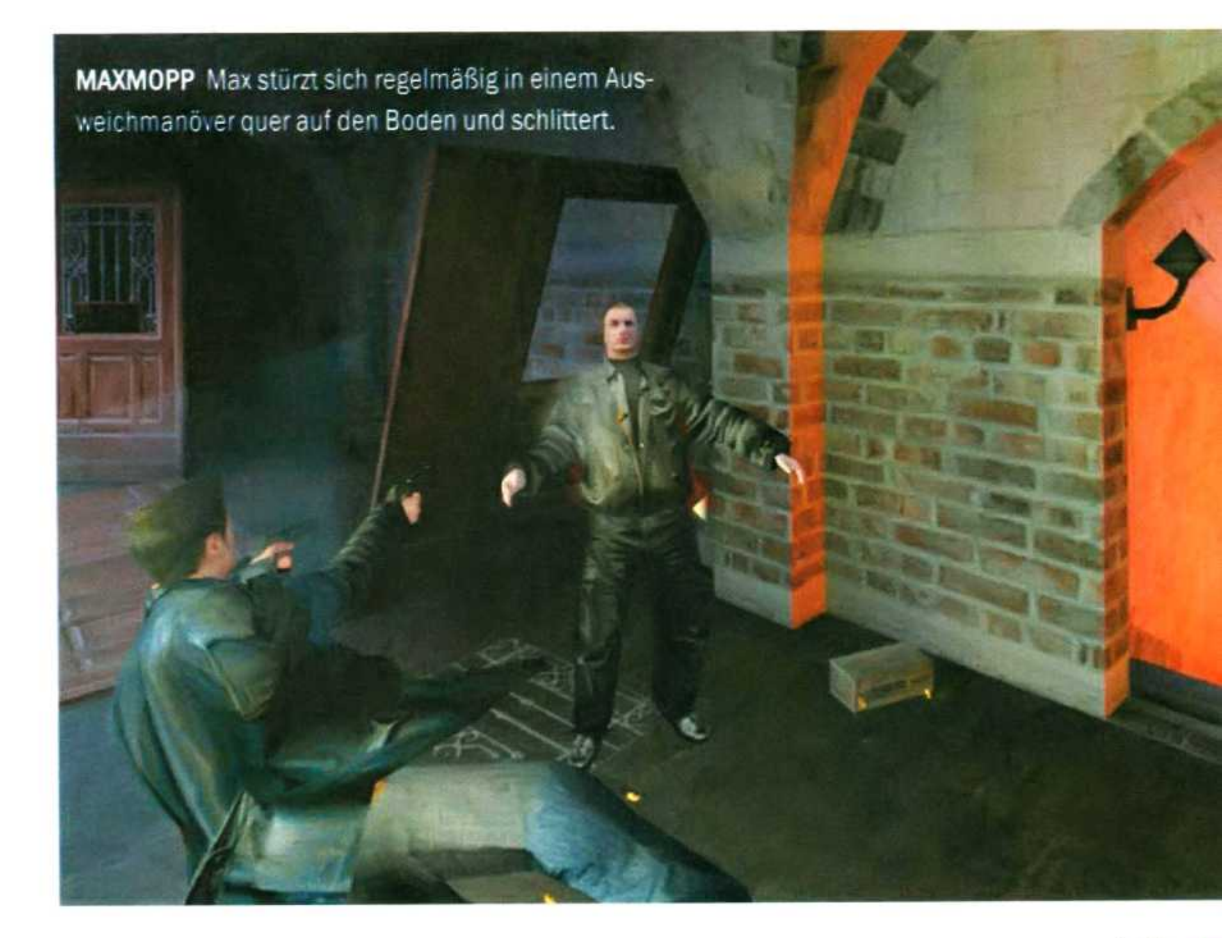
grafischen Schönheit – mit **Tomb Raider** vergleichen: Sie schauen dem Helden in der Verfolgerperspektive über die Schulter und bewegen ihn mit den Richtungstasten. Wer das nicht mag, konfiguriert die Steuerung nach eigenen Bedürfnissen. Wo eine Lara Croft nur herkömmliche Ausweichmanöver praktiziert, zeigt Max Payne ausgefallenere Manöver: Per Tastendruck lassen Sie ihn am Boden rollen oder den so genannten Bullet Dodge vollführen. Letzterer gehört zu den coolsten Erfindungen, seit es Actionspiele gibt: Max schwingt sich ohne Rücksicht auf Verluste kopfüber in die ausgewählte Richtung, das Geschehen läuft währenddessen für drei Sekunden verlangsamt ab. Gegnerische Schüsse zischen in dieser Zeit meist knapp an Ihnen vorbei, Sie nehmen den Feind im gleichen Augenblick mit der Maus ins Visier und drücken den Feuerknopf: Mündungsfeuer blitzt, Blei verlässt sichtbar den Revolverlauf. Schlanke Linien markieren die Flugrichtung der Geschosse. Alles wirkt durchgestylt, selbst Soundeffekte tönen aufgrund der abgebremsten Darstellung tiefer aus den Boxen. Verwundbar sind Sie, wenn der Slowmotion-Effekt nachlässt: Max schlittert am Boden, kommt zum Stillstand und muss sich aufrappeln. Sie sind für den Bruchteil einer Sekunde bewegungsunfähig und die Gegner haben die Chance zur Gegenwehr.

Dennoch: Der Bullet Dodge ist Ihre beste Überlebenshilfe – und deshalb dürfen Sie ihn nicht unbegrenzt anwenden. Jeder Hechtsprung kostet Energie, die in einer Sanduhr am unteren Bildschirm angezeigt wird. Neuen „Kraftstoff" gibt es nach jedem erfolgreichen Abschuss. Wenn es hart auf hart kommt, lässt sich die Zeitlupe bei vollem Tank für acht Sekunden unabhängig vom Bullet-Dodge-Ausweichmanöver anwenden. Dann empfiehlt sich das Scharfschützengewehr: Sie zielen präzise, bevor die Opponenten auch nur die Waffen heben können. Tragen Sie trotzdem Blessuren davon, helfen so genannte Painkiller, die Sie in Arzneischränkchen

Hardware-Hunger

Keine Frage, Max Payne sieht klasse aus, aber auf welcher Hardware läuft diese Grafikpracht flüssig?

Als Anhaltspunkt haben wir das Benchmark-Programm 3DMark2001 hergenommen, das auf der MaxFX-Engine basiert, die in **Max Payne** zum Einsatz kommt. Wer damit mindestens 900 Punkte im Test erzielt, was etwa einem Pentium III 500 mit einer TNT-2-Ultra-Grafikkarte entspricht, wird selbst mit einer niedrigen Grafikqualität viele Performance-Einbrüche hinnehmen müssen. In unserem Testcenter wäre das ein rotes Kästchen. Gelb wird Letzteres, wenn Sie eine GeForce-Karte im Rechner haben, der über mindestens 700 MHz verfügt. Die Entwickler empfehlen für einen flüssigen Spielablauf ein System mit einer vierstelligen Taktfrequenz: Alles über 1.000 MHz und GeForce2-Grafikkarte gibt im Benchmark-Programm über 2.000 Punkte aus – genug, um **Max Payne** mit allen Details und einer ansprechenden Auflösung von 1.024x768 Bildpunkten flüssig zu spielen.



MAXMOPP Max stürzt sich regelmäßig in einem Ausweichmanöver quer auf den Boden und schlittert.



KUNSTFLIEGEN Je nach Waffenwahl schleudert es die Gegner anders durch die Luft. Einen Salto gibt's bei Granaten.

Welches Spiel wird gespielt?

Vor Redaktionsschluss konnte uns der Anbieter keine **Max Payne**-Version zusenden. Wir haben deshalb die Zentrale von Take 2 Interactive in München besucht, um dort einen Tag lang die Verkaufsversion von **Max Payne** zu testen. Nach einer zehnstündigen Session flimmerte der Abspann über den Bildschirm: Wir haben also alles gespielt und sprechen daher bedenkenlos eine Kaufempfehlung aus! Mit einem Testcenter können wir Ihnen in dieser Ausgabe zwar nicht dienen – das finden Sie nach dem Erscheinen des Spiels aber auf der Internetseite: www.pcgames.de.

oder Kisten finden und per Tastendruck anwenden. Weil Max seine Wunden von einem Level in den nächsten schleppt und häufig ellenlange Abschnitte ohne Heilungsmöglichkeiten überleben muss, quittieren Sie fast jede frisch gefundene Pille mit einem Seufzer der Erleichterung. In den oft minutenlangen Gefechten brauchen Sie Nerven aus Stahl. Gerade gegen Ende der insgesamt drei Kapitel, die in je acht Missionen aufgeteilt sind, ziehen sich Auseinandersetzungen zuweilen länger hin: Vom Teufel Besessene schicken Ganovenhorden im Sekundentakt los, Mafiabosse hetzen Ihnen unzählige Gauner auf den Hals, in Parkhäusern donnern installierte Geschütze aus Lieferwagen, Helikopter zerlegen die Levelarchitektur, während Sie Deckung suchen müssen – es bleibt wenig Zeit zum Verschnaufen, es wird geschossen, nicht gerätselt. Sackgassen und Durststrecken gibt es nicht. Der Weg ist linear und man geht ihn immer gleich: mit geladener Kanone.

Bizarr wird es, wenn Max im Verlauf der Story in eine Traumwelt abdriftet: Sie laufen träge durch einen langen Gang, der sich schier endlos streckt. Im Hintergrund gellt Babygeschrei, das im Echo verklingt.

Das Bullet-Dodge-Ausweichmanöver gehört zu den **coolsten Erfindungen, seit es Actionspiele gibt.**

Irgendwann gelangen Sie ins blutrot schimmernde Kinderzimmer, in dem die Klagerufe zum unerträglichen Gekreische anschwellen. Das ist Psychoterror, den man so intensiv nicht einmal in **American McGee's Alice** vorfindet.

Max Payne schreibt eine Geschichte, die Gewalt als Hauptthema hat, und gehört deswegen auf keinen Fall in Kinderhände. Der Bodycount erreicht trotz der geringen Spielzeit von insgesamt zehn Stunden Schwindel erregende Höhen: Sie pumpen Unmengen an Blei in realistisch dargestellte Körper, die von der Wucht des Kugeleinschlags oft meterweit durch die Luft fliegen und die Umgebung mit Pixelblut einfärben. Animationen dieser Art sind aufwendig wie nie zuvor, wenn auch gnadenlos übertrieben, die Gefechte haben die Anmut eines Balletts und werden durch eigenwillige Perspektiven stark hochstilisiert.

An Ihre Grenzen werden Sie stoßen, wenn Sie sich nach



KONTERSCHLAG Die M4A1 hat uns im Test am besten gefallen: Sie ist durchschlagskräftig und sowohl im Nahkampf als auch auf die Entfernung zielgenau.

MEINUNG
FLORIAN STANGL



Ich hätt's nicht vermutet: Max Payne ist tatsächlich noch cooler als Duke Nukem. Das Spiel ist ein Muss für Action-Fans!

Vor knapp vier Jahren, während der ersten Präsentation von **Max Payne**, war meine erste Frage „Und das soll ein Spiel werden?" Die Grafik war brillant, aber das Spielprinzip klang eher nach Grafikdemo. Gott sei Dank kam es viel, viel besser! **Max Payne** ist unglaublich unterhaltsam, was weniger an der Grafik als am ausgefeilten Spielprinzip liegt. Zeitlupenmodus, Atmosphäre und Abwechslung stimmen einfach und für die kultigen Sprüche von Max während der Zwischensequenzen muss der olle Duke Nukem Platz 1 in meiner persönlichen Coolness-Liste räumen. Na gut, nach zehn Stunden ist man durch – mit dem ersten Mal. Ich bin aber sicher, dass Sie ebenfalls ein zweites Mal das Schicksal des coolen Protagonisten in die Hand beziehungsweise die Maus nehmen wollen. Wenn das mal kein Hollywood-Film wird!

einmaligem Durchspielen an die nächsten Schwierigkeitsstufen wagen. Während im normalen Modus immerhin ein weißes Pixel als Fadenkreuz fungiert, müssen Sie später selbst auf diese minimale Zielhilfe verzichten. Im dritten und letzten Schwierigkeitsgrad ist sogar die Anzahl der Speichermöglichkeiten limitiert: Weil Sie im Spiel weitaus mehr Tode sterben, als Katzen Leben haben, ist das für Sie die ultimative Herausforderung. Adrenalinschübe verleiht außerdem der New-York-Minute-Modus, in dem Sie mit 60 Sekunden Startguthaben anfangen und pro Abschuss 15 Sekunden aufs Zeitkonto gutgeschrieben bekommen. Sinkt der Zähler auf null, so ist das Spiel verloren. **Max Payne** lässt sich zwar an einem Tag durchspielen, die unterschiedlichen Modi motivieren aber zum erneuten Anlauf. Einen standardmäßig integrierten Editor gibt's außerdem dazu: Wer den **Half-Life**-Baukasten **Worldcraft** beherrscht, wird laut Chefdesigner Petri Järvilehto auch mit dem **Max Payne**-Editor problemlos Szenarien kreieren. THOMAS WEISS

MEINUNG
THOMAS WEISS



Es würde mich nicht wundern, wenn der Begriff „cool" demnächst mit „Max Payne" im Duden erklärt wird.

Da sage noch einer, es gäbe keine Innovationen mehr: In Zeitlupe habe ich noch nie geschossen! Und wie wunderbar das aussieht: Grafisch lässt **Max Payne** die **Unreal**- oder **Quake 3**-Engine hinter sich. So fantastische Animationen und Texturen habe ich bisher in keinem anderen Spiel gesehen. Klar, dass Sie einen entsprechend schnellen Rechner brauchen, wenn sich das Ganze auch noch flüssig bewegen soll. Trotz der optischen Pracht ist **Max Payne** aber keine Grafikdemo, es gibt immer noch genug zu tun: Wenn von allen Seiten Kugelhagel naht, brauchen Sie gutes Koordinationsvermögen und etwas Glück. Einsteiger werden tausend Tode sterben – und es trotzdem lieben: Dank blitzschneller Quicksave-Funktion laden Sie kurzerhand den alten Spielstand, um die Situation besser zu meistern. Freilich ist die Versuchung groß, nach jedem Gegner abzuspeichern – das hemmt den Spielfluss, fällt aber spätestens dann weg, wenn die härteren Spielmodi die Anzahl der Speicherstände limitieren.

TESTURTEIL
MAX PAYNE

90

ENTWICKLER Remedy
ANBIETER Take 2

PREIS Ca. DM 90,-
TERMIN Erhältlich

BENÖTIGT Pentium III 450, 96 MB RAM, HD: 530 MB
EMPFOHLEN Pentium 4 1.000, 256 MB RAM, HD: 830 MB

UNTERSTÜTZT
Direct3D | OpenGL
Lenkrad | Gamepad
Joystick | Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1 | Netzwerk –
Internet –
1 Spieler pro Packung

GRAFIK 90%
Setzt im Action-Genre Maßstäbe.

SOUND 90%
Akustisch perfekt durchgestylt.

STEUERUNG 80%
Gute Standard-Steuerung für Shooter.

MEHRSPIELER –%
Keine Wertung möglich.

PREISWERT & SCHNELL & ZU



Bestelltelefon 06403-905010

Bestellfax 06403-905020

GRAFIKKARTEN - AGP

ASUS	MB / Chip	DM
V6600MX Pure	32-SD / GF256	159,-
V7100 Magic Pure	32-SD / GF2 MX-200	199,-
V7100/T Magic +TV-out	32-SD / GF2 MX-200	229,-
V7100 Pure	32-SD / GF2 MX	239,-
V7100/T +TV-out	32-SD / GF2 MX	259,-
V7100 DVI	32-SD / GF2 MX	259,-
V7100 2V1D	32-SD / GF2 MX	289,-
V7100 Pro Pure	32-SD / GF2 MX-400	259,-
V7100 Pro Pure	64-SD / GF2 MX-400	319,-
V7100 Pro/T +TV-out	32-SD / GF2 MX-400	289,-
V7100 Pro/T +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	349,-
V7100 Del. Combo +TV-Tuner	32-SD / GF2 MX	399,-
V7700 Pure	32-DD / GF2 GTS	379,-
V7700/T +TV-out	32-DD / GF2 GTS	399,-
V7700/T +TV-out	64-DD / GF2 GTS	619,-
V7700 Deluxe +TV-out	32-DD / GF2 GTS	469,-
V7700 Deluxe +TV-out	64-DD / GF2 GTS	699,-
V7700 Deluxe TV +TV-Tuner	32-DD / GF2 GTS	589,-
V7700 Deluxe TV +TV-Tuner	64-DD / GF2 GTS	789,-
V7700 Pro Pure	64-DD / GF2 Pro	619,-
V7700/T Pro +TV-out	64-DD / GF2 Pro	629,-
V7700 Pro Deluxe +TV-out	64-DD / GF2 Pro	679,-
V7700 Ultra Pure	64-DD / GF2 Ultra	939,-
V7700/T Ultra +TV-out	64-DD / GF2 Ultra	949,-
V8200 Pure	64-DD / GF3	949,-
V8200 Deluxe +TV-out	64-DD / GF3	1.039,-
TV-Box (mit Fernbedienung)		169,-
VR-100G 3D-Brille		89,-
DVD-Software		49,-

ELSA	MB / Chip	DM
Erazor III LT bulk	32-SD / TNT2 M64	129,-
Erazor III LT retail	32-SD / TNT2 M64	149,-
Gladiac MX LE bulk	32-SD / GF2 MX	199,-
Gladiac MX bulk	32-SD / GF2 MX	189,-
Gladiac 311 +TV-out	32-SD / GF2 MX-200	199,-
Gladiac 511TV-OUT bulk	64-SD / GF2 MX-400	269,-
Gladiac 511TV retail	32-SD / GF2 MX-400	239,-
Gladiac 511TV-OUT retail	64-SD / GF2 MX-400	289,-
Gladiac 511DVI retail	32-SD / GF2 MX-400	299,-
Gladiac 511TWIN retail	32-SD / GF2 MX-400	279,-
Gladiac 920 retail +TV-out	64-DD / GF3	999,-
Synergy2000	32-SD / Q2 EX	529,-
Synergy III bulk	32-SD / Q2 MXR	899,-
Synergy III retail	32-SD / Q2 MXR	929,-
GLoria III retail	64-DD / Q2 Pro	2.299,-
3D Brille Revelator Kabel		29,-
3D Brille Revelator Infrarot		49,-

AMD Athlon 1,2 GHz

Thunderbird

Sockel A, 133 MHz



HERCULES	MB / Chip	DM
3D Prophet 4000XT	32-SD / Kyro	199,-
3D Prophet 4000 +TV-out	32-SD / Kyro	229,-
3D Prophet 4500	64-SD / Kyro II	339,-
3D Prophet 4500 +TV-out	64-SD / Kyro II	379,-
3D Prophet II MX-400	32-SD / GF2 MX-400	299,-
3D Prophet III	64-DD / GF3	1.079,- L

256 MB SDRAM

Original INFINEON DIMM

256 MB, 133 MHz, CL3

129,-

MSI	MB / Chip	DM
StarBurst32	32-SD / TNT2 Pro	159,-
StarForce 826 +TV-out	32-SD / GF2 MX-200	189,-
StarForce 826 +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	249,-
StarForce 833 Video-in/out	32-SD / GF2 MX-400	269,-
StarMaxx32 +TV-out	32-SD / GF2 MX	239,-
StarForce 831 +TV-out	64-DD / GF2 Pro	429,-
StarForce 822 +TV-out	64-DD / GF3	979,-

SPARKLE	MB / Chip	DM
SP6326	8-SD / SiS6326	59,-
SP397	16-SD / Savage 4 Pro	79,-
SP5200LT	8-SD / Vanta LT	64,-
SP5200LT	16-SD / Vanta LT	89,-
SP5200	16-SD / Vanta	99,-
SP5200T +TV-out	16-SD / Vanta	109,-
SP5300	32-SD / TNT2 M64	109,-
SP5300T +TV-out	32-SD / TNT2 M64	129,-
SP5100	32-SD / TNT2 Pro	149,-
SP6800M2	32-SD / GF2 MX-200	149,-
SP6800M2	64-SD / GF2 MX-200	169,-
SP6800M2T +TV-out	32-SD / GF2 MX-200	169,-
SP6800M2T +TV-out	64-SD / GF2 MX-200	189,-
SP6800	32-SD / GF2 MX	189,-
SP6800	64-SD / GF2 MX	199,-
SP6800T TwinView +TV-out	32-SD / GF2 MX	209,-
SP6800TC Duo +TV-out	32-SD / GF2 MX	259,-
SP6800M4	32-SD / GF2 MX-400	199,-
SP6800M4	64-SD / GF2 MX-400	219,-
SP6800M4T +TV-out	32-SD / GF2 MX-400	219,-
SP6800M4T +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	239,-
SP6800TCL Duo DVI +TV-out	32-SD / GF2 MX	279,-
SP6600	32-DD / GF2 GTS	279,-
SP6600 +TV-out	32-DD / GF2 GTS	299,-
SP6600 Pro	32-DD / GF2 Pro	299,-
SP6600 Pro +TV-out	32-DD / GF2 Pro	319,-
SP6700 Pro +TV-out	64-DD / GF2 GTS	379,-
SP6700 Pro	64-DD / GF2 Pro	369,-
SP6700 Pro +TV-out	64-DD / GF2 Pro	399,-
SP6900 DVI	64-DD / GF2 Ultra	599,-
SP6900 DVI +TV-out	64-DD / GF2 Ultra	629,-
SP7000 +TV-out +DVI	64-DD / GF3	899,-

ATI	MB / Chip	DM
XPert 98 Pro bulk	8-SD / Rage XL	89,-
Xpert 2000 Pro bulk	32-SD / Rage 128 Pro	139,-
XPert 2000 Pro +TV-out blk.	32-SD / Rage 128 Pro	149,-
Rage Fury Pro +TV/Video blk.	32-SD / 128 Pro GL	239,-
Rage Fury Pro +TV/Video ret.	32-SD / 128 Pro GL	269,-
Radeon bulk	32-SD / Radeon	239,-
Radeon +TV-out bulk	32-SD / Radeon	279,-
Radeon bulk	32-DD / Radeon	299,-
Radeon bulk	64-DD / Radeon	399,-
Radeon VE DVI +TV-out bulk	32-DD / Radeon	219,-
Radeon VIVO bulk	64-DD / Radeon	479,-
Radeon VIVO retail	64-DD / Radeon	529,-
All-In-Wonder Radeon ret.	32-DD / Radeon	769,-

PC-GEHÄUSE

PC-Gehäuse			DM
HOME-LINE Midi-Tower	ATX	230 W	89,-
HOME-LINE Midi-Tower	ATX	300 W	139,-
HOME-LINE Big-Tower	ATX	250 W	129,-
HOME-LINE Big-Tower	ATX	300 W	179,-
AVANCE Midi-Tower	ATX	250 W	159,-
AVANCE Midi-Tower	ATX	300 W	199,-
AVANCE Midi-Tower (für P4)	ATX	300 W	279,-
TREND Midi-Tower gold oder schwarz	ATX	250 W	199,-
FUTURE Midi-Tower silber oder schwarz	ATX	250 W	199,-
ALU-LINE Midi-Tower silber, schwarz oder weiß	ATX	300 W	349,-
i-Blau oder i-Grün	ATX	250 W	129,-
ARCTIC Gehäuse komplett aus 2mm Alu	ATX	300 W	699,-
"Pinguin"	ATX	250 W	199,-

Netzteile			DM
ENHANCE	230 W	ATX	79,-
ENHANCE	250 W	ATX	99,-
ENHANCE UltraQuiet	250 W	ATX	119,-
ENHANCE	300 W	ATX	119,-
ENHANCE UltraQuiet	300 W	ATX	149,-
ENHANCE für Pentium® 4	300 W	ATX	169,-
NMB für TYAN Dual-Athlon	460 W	ATX	349,-

„HOME-LINE" „PROFI-LINE" „i-LINE" „AVANCE" „TREND"

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

MAINBOARDS

ASUS	Sockel/Chip	RAM	DM
CUA +Sound+VGA	FCPGA-TNT2	2/4/6	239,-
CUBX-E +100	FCPGA-BX	2-5	299,-
CUV4X-C	FCPGA-133A	2-7	199,-
CUV4X-E +100	FCPGA-133A	2-7	249,-
CUV4X-D Dual	FCPGA-133A	2-7	399,-
CUV266	FCPGA-266	9/10	419,-
CUSL2 +Sound	FCPGA-815E	4/6	399,-
CUSL2 +VGA	FCPGA-815E	4/6	349,-
CUSL2-LS +VGA+LAN+U160	FCPGA-815E	4/6	799,-
CUSL2-C	FCPGA-815EP	4/6	299,-
CUSL2-C "Black Pearl"-Edition	FCPGA-815EP	4/6	319,-
CUSL2-C +Sound	FCPGA-815EP	4/6	339,-
P3C-E	Sl1-820	8	219,-
P3C-D Dual	Sl1-820	8	319,-
P3C-L +LAN	Sl1-820	8	299,-
P3C-S +U160	Sl1-820	8	319,-
A7Pro	SoA-KT133	4/6	269,-
A7V	SoA-KT133	4/6	339,-
A7V-E +Sound	SoA-KT133	4/6	239,-
A7V133-C +Sound	SoA-KT133A	4/6	299,-
A7V133 +RAID	SoA-KT133A	4/6	319,-
A7V133 +Sound+RAID	SoA-KT133A	4/6	349,-
A7VI-VM (µATX) +Sound+VGA	SoA-KM133	4/6	269,-
A7VL-VM (µATX) +Sound+VGA	SoA-KL133	4/6	209,-
A7S-VM (µATX) +Snd+VGA+LAN	SoA-SiS	4/6	249,-
A7A266	SoA-ALi	4/6/9/10	349,-
A7M266	SoA-761	9/10	449,-
A7V266 +Sound	SoA-KT266	9/10	429,-
P4T	So423-850	8	499,-

ABIT	Sockel/Chip	RAM	DM
BX133-RAID +RAID	FCPGA-BX	2-5	279,-
VH6T +Sound	FCPGA-133A	2-7	249,-
VH6-II +Sound	FCPGA-133A	2-7	229,-
VP6 Dual+RAID	FCPGA-133A	4-7	359,-
SA6 +Sound	FCPGA-815EP	4/6	289,-
SA6R +RAID+Sound	FCPGA-815EP	4/6	329,-
KT7E	SoA-KT133	4/6	259,-
KT7A	SoA-KT133A	4/6	319,-
KT7A-RAID +RAID	SoA-KT133A	4/6	379,-
TH7 RAID +Sound+RAID	So423-850	8	539,-

EPOX	Sockel/Chip	RAM	DM
EP-D3VA Dual+RAID	FCPGA-133A	2-7	299,-
EP-3VHA +Sound	FCPGA-266	9/10	329,-
EP-3VWM2 (µATX) +VGA	FCPGA-8601A	4/6	219,-
EP-8KTA3Pro +Sound	SoA-KT133A	4/6	319,-
EP-8KTA3+Pro +Sound+RAID	SoA-KT133A	4/6	349,-
EP-8KHA +Sound	SoA-KT266	9/10	349,-
EP-8K7A +Sound	SoA-761	9/10	369,-

GIGABYTE	Sockel/Chip	RAM	DM
GA-6VXC7-4X	FCPGA-133A	2-7	199,-
GA-6VX7B-4X +Sound	FCPGA-133A	2-7	219,-
GA-6VXDC7 Dual	FCPGA-133A	2-7	259,-
GA-60X	FCPGA-815EP	4/6	249,-
GA-7IXE4	SoA-750	4/5	179,-
GA-7ZM (µATX) +Sound	SoA-KT133	4/6	199,-
GA-7ZX 5.0 +U-100+Sound	SoA-KT133	4/6	259,-
GA-7ZXR +Sound+RAID	SoA-KT133	4/6	299,-
GA-7DX +Sound	SoA-761	9/10	399,-
GA-8TX-C +Sound	So423-850	8	469,-

IWILL	Sockel/Chip	RAM	DM
VX133 +Sound	FCPGA-133A	2-7	239,-
BD133 +Sound	FCPGA-815EP	4/6	289,-
KD266	SoA-1649	4/6	239,-
KK266 +Sound	SoA-KT133A	4/6	319,-
KK266-R +Sound+RAID	SoA-KT133A	4/6	369,-

MSI	Sockel/Chip	RAM	DM
MS-6368 (µATX) +VGA+LAN	FCPGA-PLE133	2-7	189,-
MS-6309 +Sound	FCPGA-133A	2-7	219,-
694D Master-S Dual+U160	FCPGA-133A	2-7	779,-
694D Pro2 Dual	FCPGA-133A	2-7	299,-
694D Pro2-R Dual+RAID	FCPGA-133A	2-7	359,-
694D Pro2-IR Dual+RAID+FW	FCPGA-133A	2-7	399,-
815EP Pro-R +Sound+RAID	FCPGA-815EP	4/6	359,-
Pro266 Master	FCPGA-266	4/6/9/10	359,-
MS-6378 (µATX) +VGA+LAN	SoA-KLE133	4/6	199,-
K7TM Pro (µATX) +Sound	SoA-KT133	4/6	239,-
K7T Master +Sound+U160+FW	SoA-KT133	4/6	669,-
K7T Turbo Ltd. +Sound	SoA-KT133A	4/6	299,-
K7T Turbo-R Ltd. +Sound+RAID	SoA-KT133A	4/6	349,-
K7T266 Pro	SoA-KT266	9/10	369,-
K7T266 Pro-R +RAID	SoA-KT266	9/10	399,-
K7 Master	SoA-761	9/10	379,-
850 Pro +Sound	So423-850	8	429,-

ENMIC	Sockel/Chip	RAM	DM
3BAX-B	FCPGA-BX	2-5	159,-
3V4DX+ +Sound	FCPGA-133A	2-7	179,-
3SAX2+ +Sound	FCPGA-815EP	4/6	259,-
8TDX+ +Sound	SoA-KT133	4/6	199,-
8TCX+ +Sound	SoA-KT266	9/10	349,-
8KAX+ Pro +Sound	SoA-761	9/10	429,-

Bei allen Mainboards geben wir die verwendbaren Speicherbausteine an (siehe Spalte „RAM"):
1) PS/2 (FP oder EDO) 2) DIMM PC66 3) DIMM PC66 ECC
4) DIMM PC100 5) DIMM PC100 ECC 6) DIMM PC133
7) DIMM PC133 ECC 8) RIMM 9) DIMM PC200
10) DIMM PC266

CPU & RAM

Alle CPU- und RAM-Preise sind Tagespreise!

INTEL			normal	in-a-box
Celeron® (FCPGA)	100	800 MHz	189,- L	209,-
Celeron® (FCPGA)	100	850 MHz	219,- L	239,-
Celeron® (FCPGA)	100	900 MHz	279,-	299,-
P III (FCPGA)	133	800 MHz		399,-
P III (FCPGA)	133	866 MHz	439,-	469,-
P III (FCPGA)	133	933 MHz	489,-	519,-
P III (FCPGA)	100	1,0 GHz	529,-	
P III (FCPGA)	133	1,0 GHz	569,-	599,-
Pentium® 4 (So423)		1,3 GHz	379,-	
Pentium® 4 (So423)*		1,3 GHz		669,-
Pentium® 4 (So423)		1,4 GHz	539,-	
Pentium® 4 (So423)*		1,4 GHz		769,-
Pentium® 4 (So423)**		1,4 GHz		899,-
Pentium® 4 (So423)		1,5 GHz	729,-	
Pentium® 4 (So423)*		1,5 GHz		969,-
Pentium® 4 (So423)**		1,5 GHz		1.099,-
Pentium® 4 (So423)		1,7 GHz	999,-	1.049,-
Pentium® 4 (So423)*		1,7 GHz		1.239,-
Pentium® 4 (So423)**		1,7 GHz		1.399,-

* inkl. 2x 64 MB RIMM
** inkl. 2x 128 MB RIMM

AMD			normal	boxed
Duron™ (SoA)		700 MHz	84,-	104,-
Duron™ (SoA)		750 MHz	99,-	119,-
Duron™ (SoA)		800 MHz	129,-	149,-
Duron™ (SoA)		850 MHz	159,-	179,-
Duron™ (SoA)		900 MHz	189,-	209,-
Duron™ (SoA)		950 MHz	249,-	269,-
Athlon™ (SlA)		1,0 GHz	419,-	449,-
Athlon™ TB (SoA)	100	850 MHz	199,-	229,-
Athlon™ TB (SoA)	100	900 MHz	219,-	249,-
Athlon™ TB (SoA)	133	1,0 GHz	269,-	299,-
Athlon™ TB (SoA)	133	1,13 GHz	289,-	319,-
Athlon™ TB (SoA)	133	1,2 GHz	309,-	339,-
Athlon™ TB (SoA)	133	1,33 GHz	389,-	419,-
Athlon™ TB (SoA)	133	1,4 GHz	469,-	519,-

VIA			normal	boxed
MII™ PR300 (So7)	66	233 MHz	74,-	94,-
MII™ PR333 (So7)	83	250 MHz	84,-	104,-
C3™ (FCPGA)	133	733 MHz	129,-	149,-
C3™ (FCPGA)	100	750 MHz	139,-	159,-

KINGSTON ValueRAM					DM
DIMM	128 MB	SDRAM	PC100	CL2	69,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC100	CL2	129,-
DIMM	128 MB	SDRAM	PC100 ECC	CL2	84,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC100 ECC	CL2	149,-
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133	CL3	69,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133	CL3	129,-
DIMM	512 MB	SDRAM	PC133	CL3	369,-
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133 ECC	CL3	84,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133 ECC	CL3	149,-
DIMM	512 MB	SDRAM	PC133 ECC	CL3	419,-
DIMM	128 MB	DDR	PC266	184 Pin	109,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266	184 Pin	169,-
DIMM	512 MB	DDR	PC266	184 Pin	899,-
RIMM	128 MB	RDRAM	PC800	184 Pin	259,-
RIMM	256 MB	SDRAM	PC800	184 Pin	499,-
SODIMM	64 MB	SDRAM	PC100	CL2	49,-
SODIMM	128 MB	SDRAM	PC100	CL2	74,-
SODIMM	256 MB	SDRAM	PC100	CL2	349,-
SODIMM	64 MB	SDRAM	PC133	CL3	49,-
SODIMM	128 MB	SDRAM	PC133	CL3	74,-
SODIMM	256 MB	SDRAM	PC133	CL3	349,-

MICRON original					DM
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	149,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	249,-
DIMM	128 MB	DDR	PC266	184 Pin	89,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266	184 Pin	159,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266	Registered	369,-

SAMSUNG original					DM
DIMM	128 MB	DDR	PC266	184 Pin	99,-
RIMM	256 MB	RDRAM	PC800	184 Pin	449,-

INFINEON original					DM
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133	CL3	69,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133	CL3	129,-
DIMM	512 MB	DDR	PC266	Registered	749,-

MUSHKIN				DM
DIMM	128 MB	SDRAM	PC150-222 Rev. 3CL 2	149,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133-222 Rev. 2CL 2	289,-

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

VERLÄSSIG & RUND UM DIE

www.alternate.de

24-Stunden Bestellannahme

Adresse

GAMES

Action	DM
Aikens Artifact	69,-
Alone in the Dark - The new Nightmare	79,-
American McGee's Alice	74,-
Army Men - Air Attack	69,-
Army Men Sarges Heroes	69,-
Blair Witch Project 3	49,-
Clive Barker's Undying	79,-
Deus Ex	39,-
Dino Crisis	74,-
Dragon Riders	89,- L
Europa Raser	59,-
Evolva	79,-
Evolva - Mutation Pack	44,-
Excalibug	79,- L
Freespace 2 + Dimension Pack	54,-
Galaga	49,-
Giants + Bonus CD	74,-
Gunlok	79,-
Half-Life - Blue Shift	29,-
Half-Life - Generation V2	49,-
Infestation	54,-
King of the Road	79,-
Legends of Might + Magic	79,-
Max Payne	79,- L
MDK2	79,-
Messiah - Die verschwiegenen Sünden	44,-
Metal Gear Solid	79,-
No one lives forever	79,-



Baldur's Gate II Thron des Bhaal
(AddOn) deutsch oder englisch
Rollenspiel
49,-

Action (Fortsetzung)	DM
Oni	79,-
Operation Flashpoint	79,-
Outlaws	19,- L
Rainbow Six - Covert Ops	59,-
Rainbow Six - Gold Pack	39,-
Rainbow Six - Rogue Spear Platinum Pack	49,-
Rainbow Six - Urban Operations (AddOn)	39,-
Red Faction	79,- L
Road Rash	34,-
Rune - Gold Pack	79,- L
Rune - Halls of Valhalla (AddOn)	49,- L
Severance - Blade of Darkness	79,-
Shadows of the Empire	19,- L
Star Trek - Klingon Academy	79,-
Star Trek - Voyager (AddOn zu Voyager Elite Force)	44,-
Star Trek - Voyager Elite Force	59,-

EINGABEGERÄTE

Tastaturen	Anschluss	DM
Standard	DIN u. PS/2	14,-
CHERRY G83-6105 versch. Farblayouts	PS/2	49,-
CHERRY G83-13000 CyBo@rd	PS/2 u. USB	69,-
CHERRY G81-3000	DIN o. PS/2	69,-
LOGITECH iTouch Keyboard	PS/2 u. USB	59,-
LOGITECH Cordl.Desktop +Maus	DIN u. PS/2	169,-
LOGITECH Cordl.Deskt. iTouch +Maus	PS/2 u. USB	209,-
MS Internet Keyboard	PS/2	49,-
MS Internet Keyboard Pro	PS/2 u. USB	99,-
MS Natural Keyboard Pro	PS/2 u. USB	109,-

Mäuse	Anschluss	DM
Standard	PS/2 u. ser.	9,-
Cordless Wheel Maus	PS/2	39,-
BTC M1000 Cordless Optical	PS/2	89,-
KARNA Razer Boomslang 2000	USB	189,-
MITSUMI Freestyle Optical Mouse	USB	69,-
NEOLEC Cordless Optical Mouse	PS/2	99,-
LOGITECH Pilot Mouse OEM	PS/2 o. ser.	19,-
LOGITECH Pilot Wheel Mouse Opt.I	PS/2 u. USB	79,-
LOGITECH MouseMan Wheel OEM	PS/2 u. USB	49,-
LOGITECH Cordless Mouse	PS/2 u. USB	79,-
LOGITECH MouseMan Wheel Opt.	PS/2 u. USB	99,-
LOGITECH Cordless TrackMan FX	PS/2 u. USB	159,-
LOGITECH iFeel MouseMan Optical	USB	119,-
MS WheelMouse	PS/2	49,-
MS WheelMouse Optical bulk	PS/2 u. USB	49,-
MS WheelMouse Optical	PS/2 u. USB	59,-
MS Cordless WheelMouse	PS/2 u. ser.	69,-
MS IntelliMouse Explorer	PS/2 u. USB	109,-
MS Trackball Explorer	PS/2 u. USB	119,-

Joysticks	Anschluss	DM
LOGITECH WingMan Attack	GP	39,-
LOGITECH WingMan Extreme Digital 3D	USB	69,-
LOGITECH WingMan Force 3D	USB	149,-
LOGITECH Strike Force 3D	USB	199,-
MS Sidewinder Precision 2	USB	79,-
MS Sidewinder Force Feedback Pro 2	USB	189,-
THRUSTMASTER TopGun Fox2	GP	59,-
THRUSTMASTER TopGun Platinum	GP	69,-
THRUSTMASTER TopGun Afterburner	USB	149,-

Gamepads	Anschluss	DM
LOGITECH WingMan Gamepad Extreme	USB u. GP	89,-
LOGITECH WingMan Rumblepad	USB	79,-
MS SideWinder	GP	59,-
MS SideWinder Freestyle Pro	USB u. GP	89,-
MS SideWinder Pro	USB	69,-
MS SW Strategic Commander	USB	119,-
MS SideWinder GameVoice Kommunikationskit	USB	99,-
THRUSTMASTER FireStorm Digital	USB u.GP	49,-

Lenkräder	Anschluss	DM
LOGITECH WingMan Formula GP	USB	119,-
LOGITECH WingMan Formula Force GP	USB	199,-
MS SideWinder Precision Racing Wheel	USB	119,-
MS Force Feedback	USB	249,-
THRUSTMASTER Formula Charger +Spiel	GP	59,-
THRUSTMASTER Formula Charger + Ped.+Spiel	GP	69,-
THRUSTMASTER 360 Modena	USB	139,-
THRUSTMASTER 360 Modena Pro	USB	179,-
THRUSTMASTER Force Feedback	ser. u. USB	249,-

MONITORE

BELINEA		kHz	TCO	Zoll / cm	DM
103020		70	--	17 / 40,3	439,-
103025		70	99	17 / 40,3	459,-
103045		86	99	17 / 40,5	489,-
103050		95	99	17 / 40,6	619,-
103080		96	99	17 / 40,6	699,-
106060		95	99	19 / 45,7	899,-
106065		96	99	19 / 45,7	679,-
106080		110	99	19 / 45,7	969,-
108025		107	99	21 / 50,8	1.599,-
108080		121	99	22 / 50,8	1.799,-

IIYAMA		kHz	TCO	Zoll / cm	DM
S705MT		86	99	17 / 39,5	539,-
A705MT		86	99	17 / 39,5	649,-
A702HT		96	99	17 / 39,5	699,-
LS702U		70	99	17 / 40,6	459,-
LA702U		70	99	17 / 39,5	569,-
MF701U		86	99	17 / 40,3	599,-
S900MT1		95	99	19 / 45,7	679,-
S902JT		115	99	19 / 45,6	989,-
MA901U		96	99	19 / 45,7	879,-
MF901U		96	99	19 / 45,5	849,-
A902MT	+USB	115	99	19 / 45,8	1.129,-
MS101D		110	99	21 / 49,6	1.699,-
MA201D		110	99	22 / 50,0	1.699,-
A201HT		130	99	22 / 50,0	1.949,-

EIZO		kHz	TCO	Zoll / cm	DM
F520		96	99	17 / 39,7	769,-
T561		96	99	17 / 40,3	1.049,-
F730		115	99	19 / 45,3	1.139,-
T761	+USB	115	99	19 / 45,2	1.639,-
F931		130	99	21 / 51,0	1.999,-
T961		115	99	21 / 49,8	3.199,-
T962		115	99	21 / 51,0	2.779,-

SONY		kHz	TCO	Zoll / cm	DM
CPD-G220		96	95	17 / 40,7	879,-
CPD-G200		96	99	17 / 40,7	849,-
CPD-E400		96	99	19 / 45,6	1.099,-
CPD-G420	+USB	110	99	19 / 45,6	1.449,-
CPD-E500		109	99	21 / 50,4	1.999,-
CPD-G520	+USB	130	99	21 / 50,4	2.399,-
GDM-F520	+USB	137	99	21 / 50,4	2.799,-
GDM-FW900		121	99	24 / 57,3	3.999,-

SAMTRON	kHz	TCO	Zoll / cm	DM
75E	70	99	17 / 40,7	399,-
75G	86	99	17 / 40,6	479,-
75P+	96	99	17 / 40,6	549,-
76E	70	99	17 / 40,6	429,-
76B	85	99	17 / 40,6	499,-
95P Plus	96	99	19 / 45,7	649,-
96P	96	99	19 / 45,7	689,-
210P	96	99	21 / 50,8	1.299,-

GAMES

Action	DM
Star Wars Episode I: Battle for Naboo	79,-
Starlancer	39,-
Stunt GP	69,-
Tachyon	79,-
Techno Mage	74,-
Timeline	69,-
Totally Unreal - Special Edition	49,-
Unreal Tournament	29,-
Worms World Party	59,-

Simulation	DM
Anno 1602	39,-
B 17 Flying Fortress	79,-
Caesar's Palace 2000	64,-
Combat Flight Simulator II	79,-
Crimson Skies	79,-
Cultures - Die Entdeckung Vinlands + Die Rache des Regengottes (AddOn)	59,-
Cultures - Die Rache des Regengottes (AddOn)	29,-
Der Meistertrainer 00/01	79,-
Die Gilde	89,- L
Die Siedler 4	79,-
Die Siedler 4 - Mission Disk (AddOn 1)	29,- L
Die Sims - Das volle Leben	79,-
Die Sims - Party ohne Ende	39,-
Die Völker 2	79,-
Edge of Chaos	79,-
F1 Official Team Managager	79,-
F1 Racing Championship	79,-
F1 World Grand Prix 2000	79,-
F18 - Officer's Edition	54,-
Flight Simulator 2000	104,-
Flight Simulator 2000 Professional	129,-
Flight Unlimited III	79,-
FLY 2K	79,-
Fly! II	79,-
Global-Player	79,-
GP World	69,-
Hostile Waters	84,-
Kicker 2	89,-
Kiss Pinball	59,-
Mech Warrior 4 Vengeance	79,-
Need for Speed IV Brennender Asphalt	79,-
Need for Speed Porsche	79,-
Patrizier 2	79,-
Pizza Connection 2	79,-
Pro Rally 2001	79,-
Railroad Tycoon II Gold Pack	49,-
Rally Championship	44,-
Star Trek - Creator Warp	69,-
Starpeace	79,-
Suzuki Alstare Extreme Racing	59,-
Theme Park Manager	79,-
Train Simulator	109,-
Tropico	74,-
TV-Star	64,-
Wall Street Trader 2001	64,-
X-Wing Collector's	19,-

Sport	DM
Anstoss Action	79,-
Bundesliga 2001 Fussball Manager	79,-
Bundesliga Manager X	79,-
Bundesliga Stars 2001	79,-
Championship Surfer	79,-
Euro Tour Cycling	69,- L
European Super League	69,-
F1 Championship 2000	79,-
FIFA 2001	79,-
Links LS 10 CP	44,-
Links LS 2001	89,-
Madden NFL 2001	79,-
NBA Live 2001	79,-
NHL 2000 Classic	29,-
NHL 2001	79,-
Rugby 2001	79,-
STCC 2 Touring Car Championship	79,-
Superbike 2001	79,-
Tiger Woods PGA Tour 01	79,-
Tony Hawks Pro Skater 2	64,-
UEFA 2000	79,-
UEFA Challenge	69,-
WCS Snooker	74,-

Rennen	DM
Autobahn Raser 3 - Die Polizei schlägt zurück	69,-
Bleifuss Offroad	79,-
Carmageddon TDR 2000	79,-
Colin McRae Rally 2.0	79,-
Ford Racing	69,-
Grand Prix 3	74,-
Insane	79,-
Motocross Madness II	69,-
Road Wars	74,-
Sprint Car	69,-
Test Drive 6	74,-
V-Rally 2 Expert Edition	74,-

Rollenspiel	DM
Anachronox	79,-
Arcatera	79,-
Baldur's Gate: Die Saga	49,-
Baldur's Gate II: Die Schatten von Amn (Premium Pack)	99,-
Baldur's Gate II: Die Schatten von Amn + Thron des Bhaal (AddOn)	89,- L
Baldur's Gate II: Thron des Bhaal (AddOn) deutsch	49,- L
Baldur's Gate II: Thron of Bhaal (AddOn) englisch	49,- L
Everquest - The Ruins of Kunark	79,-
Final Fantasy VIII	79,-
Herz des Winters (AddOn zu Icewind Dale)	49,-
Icewind Dale + Herz des Winters (AddOn)	79,-
Summoner	79,-
Wizzards + Warriors	79,- L

Adventure	DM
Chicken Run	79,-
Cold Blood	79,-
Dark Project 2	79,-
Das Geheimnis der Druiden	79,-
Diablo II	34,-
Diablo II - Lord of Destruction (AddOn) deutsch	59,-
Diablo II - Lord of Destruction (AddOn) englisch	59,-
Diablo II - Special Edition	39,-
Die Flucht von Monkey Island	79,-
Heavy Metal F.A.K.K. 2	19,-
Konung	69,-
Myst III - Exile Deu	89,- L
Project I.G.I.	39,-
Revolution Classic Adventures	44,-
Runaway	79,-
Schizm	79,-
Star Trek - Der Aufstand	49,-
Star Trek - The Fallen	79,-
Stupid Invaders	79,-
Tomb Raider - Die Chronik	79,-

Max Payne
Action
79,-

Strategie	DM
Age of Empires - Collectors Edition	129,-
Age of Empires II	89,-
Age of Empires II Conquerors (AddOn)	59,-
Battleship	79,-
Black + White	79,-
Command + Conquer - 3 MegaBox	89,-
Command + Conquer - Alarmstufe MegaBox	89,-
Command + Conquer - Alarmstufe Rot 2	69,-
Command + Conquer - Alarmstufe Rot Classic	29,-
Command + Conquer - MegaBox	34,-
Command + Conquer - Operation Tiberian Sun	94,-
Command + Conquer - Tiberian Sun Firestorm	39,-
Commandos 2 - Men of Courage	89,- L
Conflict Zone	79,-
Cossacks - European Wars	79,-
Desperados	79,-
Emergency Police	69,-
Emperor - Schlacht um Dune	79,-
Fallout Tactics	74,-
Far Gate	79,-
Gangsters 2	69,-
Heroes Chronicles - Clash of the Dragons	49,-
Heroes Chronicles - Conquest of the Underworld	49,-
Heroes Chronicles - Masters of the Elements	49,-
Heroes Chronicles - Warlords of the Wasteland	49,-
Heroes Chronicles - The Final	49,- L
Heroes Trilogy	79,-
Hidden + Dangerous Gold Edition	79,- L
Jagged Alliance 2.5	69,-
Khan (AddOn zu Age of Empires)	24,-
Lemmings Revolution	64,-
Majesty	79,-
Original War	79,-
Outforce	69,-
Raub	79,-
Sacrifice	79,-
Shogun	79,-
Shogun Total War: The Mongol Invasion (AddOn)	29,- L
Squad Leader	79,-
Star Trek - Away Team	79,-
Star Trek Armada	79,-
Star Trek: New Worlds	79,-
Star Trek: Star Fleet Command	79,-
Starfleet Command - Capitans Edition	39,-
Starfleet Command 2	79,-
Sudden Strike	79,-
Sudden Strike Forever (AddOn zu Sudden Strike)	59,-
Three Kingdoms	79,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

01805-905040 **

** DM 0,24/Minute



FÜR HÄNDLER

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer Fax: 0 64 03 - 90 50 70

PREISWERT & SCHNELL & ZU

www.alternate.de

24-Stunden Bestellannahme

Adresse
Philipp-Reis-Straße 2-3
35440 Linden

Shopzeiten
Montag-Freitag 10-20 Uhr
Samstag 9-15 Uhr

CD-RECORDER

Intern Boxed +20,-

CD-RW ATAPI		DM
4/ 8/ 32x	HP CDW9150i retail	219,-
4/ 8/ 32x	LG CED-8080 retail	209,-
4/ 8/ 32x	MITSUMI CR4805 retail	269,-
4/ 8/ 32x	NEC NR7500 Kit	219,-
4/ 8/ 32x	NEC NR7500 retail	229,-
4/ 8/ 32x	PHILIPS PCRW804-10 bulk	199,-
4/ 8/ 32x	SONY CRX-0811-RP retail	229,-
8/ 8/ 32x	RICOH MP7083A-DP Kit	249,-
4/ 8/ 32x	PHILIPS PCRW804 bulk	179,-
8/ 8/ 32x	TEAC CD-W58E bulk	219,-
8/ 8/ 32x	TEAC CD-W58EK retail	239,-
8/12/ 32x	ACER CRW1208A bulk	199,-
8/12/ 32x	ACER CRW1208A retail	229,-
8/12/ 32x	HP CDW9505i bulk	339,-
8/12/ 32x	HP CDW9510i retail	369,-
8/12/ 32x	LG CED-8120 retail	259,-
8/12/ 32x	PHILIPS PCRW1208 Kit	249,-
8/12/ 32x	SONY CRX160E-RP Kit	289,-
10/12/ 32x	AOPEN CDW-1232A Kit	229,-
10/12/ 32x	HP CDW CD12Ri retail	399,-
10/12/ 32x	LITE ON LTR12101B Kit	229,-
10/12/ 32x	NEC NR7700 Kit	259,-
10/12/ 32x	PLEXTOR PX-W1210TA bulk	349,-
10/12/ 32x	RICOH MP7125A-DP Kit	309,-
10/16/ 32x	RICOH MP7163A-DP Kit	329,-
10/16/ 40x	HP CDW9710i retail	449,-
10/16/ 40x	LITE ON LTR16101B retail	319,-
10/16/ 40x	NEC NR7800A retail	319,-
10/16/ 40x	PLEXTOR PX-W1610TA retail	419,-
10/16/ 40x	SONY CRX-168B-RP retail	469,-
10/16/ 40x	TEAC CDW516E bulk	349,-
10/16/ 40x	TEAC CDW516EK retail	379,-
10/16/ 40x	YAMAHA CRW2100E bulk	299,-
10/16/ 40x	YAMAHA CRW2100E Kit	339,-
10/20/ 40x	ACER CRW2010A retail	449,-
10/20/ 40x	RICOH MP7200A bulk	399,-
10/20/ 40x	RICOH MP7200A-DP Kit	429,-
10/20/ 40x	YAMAHA CRW2200E bulk	469,-
10/20/ 40x	YAMAHA CRW2200E Kit	509,-
10/24/ 40x	BRAINWAVE CRD-BP1500PN bulk	499,-
10/24/ 40x	BRAINWAVE CRD-BP1500PN Kit	519,-
10/24/ 40x	PLEXTOR PX-W2410ta bulk	519,- L
10/24/ 40x	PLEXTOR PX-W2410ta retail	549,- L

CD-RW USB		DM
4/ 4/ 6x	HP CDW8210e Kit	349,-
4/ 4/ 6x	HP CDW8230e Kit	519,-
4/ 4/ 6x	IOMEGA ZipCD retail	469,-
4/ 4/ 6x	IOMEGA Predator retail	619,-
4/ 4/ 6x	SONY CRX10U-RP Kit	949,-
4/ 4/ 8x	MITSUMI CR4824TU Kit	479,-

CD-RW SCSI		DM
8/12/ 32x	HP CDW9600Si retail	579,-
8/12/ 32x	HP CDW9600Se extern retail	599,-
10/12/ 32x	PLEXTOR PX-W1210 TS bulk	529,-
10/12/ 32x	PLEXTOR PX-W1210 TS retail	559,-
10/12/ 32x	TEAC CD-W512S bulk	439,-
10/12/ 32x	TEAC CD-W512SK retail	469,-
10/16/ 40x	YAMAHA CRW2100S bulk	299,-
10/16/ 40x	YAMAHA CRW2100SXe extern Kit	419,-
10/24/ 40x	BRAINWAVE CDR-BP5N bulk	649,- L
10/24/ 40x	BRAINWAVE CDR-BP5N Kit	689,- L

CD-RW FireWire		DM
8/12/ 32x	SONY CRX1600L-RP Kit	729,-
10/16/ 40x	YAMAHA CRW-2100IX Kit	549,-

CD-RW/DVD ATAPI		DM
4/ 4/24/ 4x	TOSHIBA SD-R1002* bulk	269,-
4/ 4/24/ 6x	TOSHIBA SD-R2002* bulk	949,-
8/ 8/32/ 8x	TOSHIBA SD-R1102* bulk	469,- L
8/ 8/32/ 8x	TOSHIBA SD-R1102* retail	499,-
10/12/32/ 8x	HP CDW9900ci* retail	649,-
10/12/32/ 8x	RICOH MP9120A-DP* Kit	499,-

*liest auch DVDs

Rohlinge CD-R

ohne Box	ab	100 St.	300 St.	500 St.
Diverse 16x 700 MB	je	0,99	0,89	0,79

ohne Box	ab	10 St.	50 St.	100 St.
Diverse 16x	je	0,99	0,89	0,79
Diverse 16x 700 MB	je	1,19	1,09	0,99

mit Box	ab	10 St.	50 St.	100 St.
FUJI 16x	je	1,49	1,39	1,29
FUJI 16x 700 MB	je	1,69	1,59	1,49
FUJI 24x	je	1,69	1,59	1,49
FUJI 24x 700 MB	je	1,89	1,79	1,69
Diverse 16x 700 MB	je	1,59	1,49	1,39
Diverse 20x	je	1,99	1,89	1,79
FUJI 12x	je	1,29	1,19	1,09
FUJI 12x 700 MB	je	1,49	1,39	1,29
FUJI Audio 80 Min.	je	2,49	2,39	2,29

Rohlinge CD-RW

mit Box	ab	1 St.	50 St.	100 St.
Diverse 4x	je	2,29	2,19	2,09
Diverse 4x 700 MB	je	3,49	3,29	3,09
Diverse 10x	je	4,49	4,29	4,09

mit Box	ab	1 St.	20 St.	50 St.
FUJI 10x	je	6,90	6,70	6,50

CD & DVD

Intern Boxed +20,-

CD-ROM ATAPI		bulk	retail
40x	TEAC CD540E	119,-	
48x	BTC BCD-F520A	74,-	
48x	MITSUMI FX4830	99,-	109,-
50x	ASUS CD-S500	109,-	119,-
52x	ACER CD-652P		94,-
52x	AOPEN CD-952E	79,-	89,-
52x	BTC BCD-F560A	79,-	
52x	CREATIVE CD5233E	89,-	
52x	LG CRD-852xB	89,-	99,-
52x	LITE ON LTN525	89,-	99,-
56x	ACER CD-656A	94,-	99,-
56x	BTC BCD-G621D	84,-	89,-

CD-ROM SCSI		bulk	retail
40x	NEC CDR-3010	149,-	
40x	PLEXTOR PX-40TSi	189,-	199,-

CD-Wechsler SCSI		DM
4,4x	PIONEER DRM-624X (6-fach, extern)	149,-
	PIONEER 6x-Magazin DRM-A600	39,-

10/16/40x CD-RW
PLEXTOR PX-W1610TA
ATAPI, BURN-Proof, RAW-Modus, retail
419,-

DVD-ROM ATAPI		bulk	retail
8/ 24x	TOSHIBA SD-M2502 Slimline (intern für Notebooks)	449,-	
8/ 40x	SAMSUNG SD-608	99,-	
12/40x	AOPEN DVD-1240pro		149,-
12/40x	ASUS DVD-E612		199,-
12/40x	BTC BDV 212B	119,-	129,-
12/40x	CREATIVE PC-DVD Encore (inkl. DXR3-Decoder und Fernbedienung)		449,-
12/40x	LG DRD-8120B	139,-	149,-
12/40x	NEC DV-5700	139,-	149,-
12/40x	SONY DDU1211	139,-	169,-
16/40x	ACER DVP-1640A		219,-
16/40x	PIONEER DVD-A05SI SW (StarWars-Edition inkl. ELSA MPEG-Software, StarWars Racer uvm.)		219,-
16/40x	PIONEER DVD-116	169,-	
16/40x	PIONEER DVD-106S	179,-	
16/48x	AOPEN DVD-1648pro		199,-
16/48x	LG DRD-8160	159,-	179,-
16/48x	LITE ON LTD-163	159,-	169,-
16/48x	NEC DV-5800	169,-	189,-
16/48x	TOSHIBA SD-M1502	169,-	

DVD-ROM SCSI		bulk	retail
10/40x	PIONEER DVD-305S	279,-	
10/40x	PIONEER DVD-U05S		299,-
10/40x	TOSHIBA SD-M1401	249,-	

DVD-RAM ATAPI		bulk	retail
6/ 24x	PANASONIC LF-D211	949,-	
6/ 24x	TOSHIBA SD-W2002RAM		849,-

DVD-R ATAPI	bulk	retail
PIONEER DVR-A03		1.899,-

DVD-FILME AB LAGER LIEFERBAR!
Das komplette Programm mit über 1.100 Filmen finden Sie unter www.alternate.de oder rufen Sie uns an.

SOUND & MULTIMEDIA

CREATIVE Soundkarten	Typ	DM
Sound Blaster 16 retail	PCI	79,-
Sound Blaster 128 bulk	PCI	49,-
Sound Blaster 512 retail	PCI	89,-
SB Live! Player 1024 bulk	PCI	124,-
SB Live! Player 5.1 bulk	PCI	189,-
SB Live! Player 5.1 retail	PCI	199,-
SB Live! Platinum 5.1 retail	PCI	479,-
SB Surround 5.1 retail	PCI	439,-

TERRATEC Soundkarten	Typ	DM
Soundsystem 128i	PCI	49,-
Soundsystem 512i	PCI	89,-
Soundsystem DMX XFire	PCI	119,-
Soundsystem EWX24/96	PCI	349,-
Audiosystem EWS64 L	ISA	529,-
Audiosystem EWS88 MT	PCI	869,-

Diverse Soundkarten	Typ	DM
SB Pro kompatibel	ISA	34,-
Soundkarte	PCI	29,-
Soundkarte 4-Kanal	PCI	49,-
Soundkarte 6-Kanal	PCI	69,-
ABIT MP3 Theatre 5.1 AU-10-C1	PCI	99,-
ABIT MP3 Theatre 5.1 AU-10	PCI	129,-
VIDEOLOGIC Sonic Vortex 2 bulk	PCI	149,-
VIDEOLOGIC Sonic Fury bulk	PCI	189,-

MP3-Player		DM
CREATIVE Nomad IIc	32 MB	379,-
CREATIVE D.A.P Jukebox	6 GB HDD	699,-
MICROBOSS MP3 Pocket		99,-
MICROBOSS MP3 Salsa		259,-
MICROBOSS MP3 Tango		389,-
SONICBLUE Rio Volt CD-/MP3-Player		469,-
SONICBLUE Rio 600	64 MB	649,-
TEAC MP-3000	64 MB	679,-
TERRATEC M3Po go CD-/MP3-Player		569,-
TERRATEC M3Po CD-/MP3-Player		799,-

Webcams		DM
3COM HC Digital Webcam Lite	USB	199,-
3COM HC Digital Webcam	USB	349,- L
CREATIVE WebCam	USB	99,-
CREATIVE WebCam Plus	USB	129,-
CREATIVE WebCam Go Plus	USB	329,-
DEXXA Webcam	USB	69,-
KODAK EZ 200	USB	249,-
LOGITECH QuickCam Express (Whitebox)	USB	79,-
LOGITECH QuickCam VC	Parallel	169,-
LOGITECH QuickCam VC	USB	169,-
LOGITECH QuickCam Web	USB	129,-
LOGITECH QuickCam Pro 3000	USB	199,-
LOGITECH QuickCam Traveller	USB	339,-
PHILIPS Vesta Fun	USB	99,-
PHILIPS ToUcam XS (Whitebox)	USB	79,-
PHILIPS ToUcam XS	USB	89,-
PHILIPS ToUcam Fun	USB	129,-
PHILIPS ToUcam Pro	USB	169,-
SONY CMR-PC1	USB	299,-
TERRATEC TerraCam	USB	99,-
TERRATEC TerraCam iLook	USB	129,-
TERRATEC TerraCam Pro	USB	139,-
TYPHOON WebCam 100	USB	69,-

Lautsprecher	DM
Soundboxen aktiv, 40 W	29,-
Soundboxen aktiv, 120 W	49,-
CREATIVE SBS35	39,-
CREATIVE SoundWorks CSW310	129,-
CREATIVE FourPointSurround 1000	99,-
CREATIVE FourPointSurround 1500	179,-
CREATIVE DeskTop Theatre 5.1 DTT2200	289,-
CREATIVE PlayWorks PS2000 Digital	429,-
VIDEOLOGIC Sirocco Spirit	399,-
VIDEOLOGIC Sirocco	739,-
VIDEOLOGIC Sirocco Crossfire 3D	769,-
DEXXA Speaker 120	39,-
HERCULES Maxi Flat Speakers 2.1	129,-

DRUCKER & SCANNER

HP		Format	DM
DeskJet 640C	+USB	A4	159,-
DeskJet 840C	+USB	A4	189,-
DeskJet 930C	+USB	A4	299,-
DeskJet 950C	+USB	A4	319,-
DeskJet 959C	+USB	A4	369,-
DeskJet 980Cxi	+USB	A4	499,-
DeskJet 990Cxi	+USB+IrDA	A4	619,-
DeskJet 1125C	+USB	A3	699,-
DeskJet 1220C	+USB	A3	899,-
DeskJet 350CBi (portabel)	+IrDA	A4	559,-
OfficeJet G55 (Sc./Ko.)	+USB	A4	799,-
OfficeJet K60 (Sc./Ko./Fax)	+USB	A4	659,-
OfficeJet V40 (Sc./Ko./Fax)	USB	A4	649,-
PhotoSmart P1215	+USB+IrDA	A4	599,-

EPSON		Format	DM
Stylus Color C40UX	+USB	A4	169,-
Stylus Color 580	USB	A4	114,-
Stylus Color 680	+USB	A4	189,-
Stylus Color 880 blau	+USB	A4	269,-
Stylus Color 980	+USB	A4	499,-
Stylus Color 1160	+USB	A3	679,-
Stylus Photo 790	+USB	A4	299,-
Stylus Photo 875 DC	+USB	A4	319,-
Stylus Photo 890	+USB	A4	459,-
Stylus Photo 895	+USB	A4	569,-
Stylus Photo 1290	+USB	A3	899,-
Stylus Photo 2000 P	+USB	A3	1.899,-

AGFA		Auflösung	DM
SnapScan e25	USB	600x1.200	199,-
SnapScan e26	USB	600x1.200	229,-
SnapScan e42	USB	1.200x2.400	329,-
SnapScan e50	USB	1.200x2.400	469,-
SnapScan e52	USB	1.200x2.400	469,-

HP		Auflösung	DM
ScanJet 2200C	USB	600x600	179,-
ScanJet 3400C	Par./USB	600x1.200	209,-
ScanJet 4300C	Par./USB	600x1.200	289,-
ScanJet 5300C	Par./USB	600x1.200	379,-
ScanJet 5370C	Par./USB	1.200x2.400	529,-
ScanJet 6350C	SCSI/USB	1.200x2.400	979,-
ScanJet 6390C	SCSI/USB	1.200x1.200	1.599,-
ScanJet 7400C	SCSI/USB	2.400x2.400	999,-
ScanJet 7450C	SCSI/USB	2.400x2.400	1.379,-
ScanJet 7490C	SCSI/USB	2.400x2.400	1.899,-
PhotoSmart S20 (Diascanner)	USB	2.400x2.400	939,-

EPSON		Auflösung	DM
Perfection 640U	USB	600x2.400	299,-
Perfection 1240U	USB	1.200x2.400	369,-
Perfection 1240U Photo	USB	1.200x2.400	499,-
Perfection 1640SU	USB	1.600x3.200	609,-
Perfection 1640SU Photo	USB	1.600x3.200	749,-
Perfection 1640SU Office	SCSI/USB	1.600x3.200	859,-

NETZWERK

Netzwerkkarten	Typ	DM
NetCard Combo	ISA	29,-
NetCard Combo	PCI	29,-
NetCard Combo	PCMCIA	89,-
NetCard 10/100 Mbit/s	PCI	24,-
NetCard 10/100 Mbit/s	PCMCIA	99,-
NetCard 10/100 Mbit/s	Cardbus	99,-
HubCard (4-Port) 100 Mbit/s	PCI	149,-
Starter Kit 100 Mbit/s (2 Netzwerkkarten inkl. 5-Port Hub, Kabel)	PCI	149,-
Kit 100 Mbit/s (4 Netzwerkkarten inkl. 4-Port Switch, Kabel)	PCI	259,-
3COM 3CSOHO100-TX 10/100 Mbit/s	PCI	89,-
3COM 3C905C-TX 10/100 Mbit/s	PCI	99,-
3COM 3C905CX-TX 10/100 Mbit/s	PCI	109,-
3COM 3C900B-Combo	PCI	159,-
D-LINK DE-528CT Combo	PCI	39,-
D-LINK DFE-530TX 10/100 Mbit/s	PCI	49,-
D-LINK DFE-550TX 10/100 Mbit/s	PCI	89,-
INTEL PRO/100S 10/100 Mbit/s	PCI	119,-

Hubs	10 Mbit/s	100 Mbit/s	10/100 Mbit/s
5-Port	49,-	79,-	129,-
8-Port	69,-	109,-	169,-
8-Port + 8 Netzwerkkarten			419,-
16-Port	129,-	399,-	429,-
24-Port	199,-		
8-Port 3COM 3C16750B			329,-
5-Port D-LINK DE-805TP (10 Mbit)			79,-
5-Port D-LINK DFE-905DX			169,-

Switches	10/100 Mbit/s
5-Port Mini	139,-
5-Port	139,-
8-Port Mini	179,-
8-Port	179,-
8-Port + 8 Netzwerkkarten	449,-
16-Port	549,-
24-Port	899,-
4-Port 3COM 16733A	349,-
8-Port 3COM 16734B	449,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

VERLÄSSIG & RUND UM DIE

Bestelltelefon
06403-905010

Bestellfax
06403-905020



IDE-FESTPLATTEN

Intern Boxed für U-66 / U-100 +30,-

IBM		GB	ms/Cache/UPM	DM
DPTA372050		20,5	9 / 2.048 / 7.200	249,-
DTLA-307030	U-100	30,7	8 / 2.048 / 7.200	339,-
DTLA-305040	U-100	41,1	9 / 512 / 5.400	249,-
DTLA-307075	U-100	76,8	8 / 2.048 / 7.200	669,-
IC35L020	U-100	20,5	8 / 2.048 / 7.200	239,-
IC35L040	U-100	41,1	8 / 2.048 / 7.200	299,-
IC35L060	U-100	61,4	8 / 2.048 / 7.200	469,-

SEAGATE		GB	ms/Cache/UPM	DM
ST320413A	U-100	20,4	10 / 1.024 / 5.400	209,-
ST320414 OEM	U-100	20,4	8 / 2.048 / 7.200	219,-
ST320414A	U-100	20,4	8 / 2.048 / 7.200	249,-
ST330620 OEM	U-100	30,6	8 / 2.048 / 7.200	279,-
ST330620A	U-100	30,6	8 / 2.048 / 7.200	309,-
ST330621A	U-100	30,6	10 / 1.024 / 5.400	229,-
ST340823A	U-100	40,8	10 / 1.024 / 5.400	259,-
ST340824A	U-100	40,8	9 / 2.048 / 7.200	329,-
ST360020A	U-100	60,0	10 / 2.048 / 5.400	449,-
ST380020A	U-100	80,0	10 / 2.048 / 5.400	629,-

QUANTUM		GB	ms/Cache/UPM	DM
Tempest	AT	1,2	12 / 128 / 4.500	99,-
Fireball lct20	U-100	20,4	12 / 128 / 4.500	199,-
Fireball lct20	U-100	30,0	12 / 128 / 4.500	219,-
Fireball lct20	U-100	40,0	12 / 128 / 4.500	259,-
Fireball AS	U-100	20,5	8 / 2.048 / 7.200	229,-
Fireball AS	U-100	30,0	8 / 2.048 / 7.200	299,-
Fireball AS	U-100	40,0	8 / 2.048 / 7.200	329,-
Fireball AS	U-100	60,0	8 / 2.048 / 7.200	489,-

WD		GB	ms/Cache/UPM	DM
WD200AB	U-100	20,0	9 / 2.048 / 5.400	199,-
WD200BB	U-100	20,0	9 / 2.048 / 7.200	239,-
WD300AB	U-100	30,0	9 / 2.048 / 5.400	219,-
WD300BB	U-100	30,0	9 / 2.048 / 7.200	279,-
WD400AB	U-100	40,0	9 / 2.048 / 5.400	259,-
WD400BB	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	319,-
WD600AB	U-100	60,0	9 / 2.048 / 5.400	349,-
WD600BB	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	429,-
WD800BB	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	519,-

CONNER		GB	ms/Cache/UPM	DM
CT210	U-66	10,2	9 / 512 / 5.400	159,-
CT215	U-66	15,3	9 / 512 / 5.400	179,-

MAXTOR		GB	ms/Cache/UPM	DM
2R015H1	U-100	15,0	15 / 2.048 / 5.400	199,-
2B020H1	U-100	20,4	12 / 2.048 / 5.400	209,-
4W030H2	U-100	30,7	10 / 2.048 / 5.400	239,-
4W060H4	U-100	60,0	11 / 2.048 / 5.400	379,-
4W100H6	U-100	100,0	11 / 2.048 / 5.400	699,-
4K040H2	U-100	40,0	12 / 2.048 / 5.400	269,-
4K060H3	U-100	60,0	12 / 2.048 / 5.400	379,-
4K080H4	U-100	80,0	12 / 2.048 / 5.400	499,-
5T020H2	U-100	20,4	9 / 2.048 / 7.200	249,-
5T030H3	U-100	30,7	9 / 2.048 / 7.200	299,-
5T040H4	U-100	40,9	9 / 2.048 / 7.200	349,-
5T060H6	U-100	61,4	9 / 2.048 / 7.200	519,-

FUJITSU		GB	ms/Cache/UPM	DM
MPG3204AT-EF	U-100	20,4	9 / 512 / 5.400	209,-
MPG3204AH-EF	U-100	20,4	8 / 2.048 / 7.200	259,- L
MPG3307AT-EF	U-100	30,7	9 / 512 / 5.400	249,-
MPG3204AH-EF	U-100	20,4	8 / 2.048 / 7.200	239,-
MPG3307AH-EF	U-100	30,7	8 / 2.048 / 7.200	319,- L
MPG3409AT-EF	U-100	40,9	9 / 512 / 5.400	269,-
MPG3409AH-EF	U-100	40,9	8 / 2.048 / 7.200	399,- L

MAXTOR 80,0 GB IDE
4K080H4, U-100
12 ms, 2.048 KB Cache, 5.400 UPM
499,-

SCSI-FESTPLATTEN

SCSI — Intern Boxed +20,-

IBM	GB	ms/Cache/UPM	DM
DCHS-34550	4,5	7 / 512 / 7.200	179,-
DCHS-39100	9,1	7 / 512 / 7.200	299,-
DGHS-39100	9,1	6 / 1.024 / 7.200	349,-
DRVS-09D	9,1	5 / 4.096 / 10.000	349,-

SEAGATE	GB	ms/Cache/UPM	DM
ST410800N 5,25" SCSI	9,0	10 / 1.024 / 5.400	149,-
ST19171N	9,1	10 / 512 / 7.200	249,-

UW-SCSI — Intern Boxed +40,-

IBM	GB	ms/Cache/UPM	DM
DCHS-34550	4,5	7 / 512 / 7.200	179,-
DCHS-39100	9,1	8 / 512 / 7.200	299,-

SEAGATE	GB	ms/Cache/UPM	DM
ST423451W	23,2	13 / 2.048 / 5.400	399,-

U2W-SCSI — Intern Boxed +80,-

IBM	GB	ms/Cache/UPM	DM
DDRS-39130	9,1	7 / 512 / 7.200	319,-
DRVS-09D	9,1	5 / 4.096 / 10.000	349,-
DGHS-31820	18,2	6 / 1.024 / 7.200	349,-

Alle SCSI-Festplatten und -Laufwerke sind auch als externe Lösungen erhältlich. Der Aufpreis beträgt inkl. aller Kabel DM 150,- für (U)-SCSI, DM 220,- für UW-SCSI und DM 300,- für U2W- und U160-SCSI.

U160-SCSI — Intern Boxed +80,-

IBM	GB	ms/Cache/UPM	DM
DPSS-309170	9,1	7 / 4.096 / 7.200	339,-
DPSS-318350	18,3	7 / 4.096 / 7.200	379,-
DPSS-336950	36,9	7 / 4.096 / 7.200	699,-
DDYS-T09170	9,1	5 / 4.096 / 10.000	419,-
DDYS-T18350	18,3	5 / 4.096 / 10.000	449,-
DDYS-T36950	36,9	5 / 4.096 / 10.000	949,-

QUANTUM	GB	ms/Cache/UPM	DM
Atlas V	9,1	6 / 4.096 / 7.200	395,-
Atlas V	18,3	6 / 4.096 / 7.200	529,-
Atlas 10K II	9,2	5 / 8.192 / 10.000	469,-
Atlas 10K II	18,4	5 / 8.192 / 10.000	649,-
Atlas 10K II	36,7	5 / 8.192 / 10.000	1.149,-
Atlas 10K II	73,4	5 / 8.192 / 10.000	2.199,-

SEAGATE	GB	ms/Cache/UPM	DM
ST39103LW	9,1	5 / 1.024 / 10.000	369,-
ST39205LW	9,1	5 / 1.024 / 10.000	499,-
S318437LW	18,3	8 / 2.048 / 7.200	519,-
ST318405LW	18,3	5 / 4.096 / 10.000	599,-
ST318451LW	18,3	4 / 4.096 / 15.000	949,-
ST336737LW	36,7	8 / 2.048 / 7.200	949,-
ST336705LW	36,7	5 / 4.096 / 10.000	1.199,-
ST336704LWV	36,7	5 / 16.384 / 10.000	1.249,-
ST173405LW	73,4	6 / 4.096 / 10.000	2.299,-
ST373405LW	73,4	5 / 4.096 / 10.000	2.399,-

FUJITSU	GB	ms/Cache/UPM	DM
MAJ3091MP	9,1	5 / 4.096 / 10.000	449,-
MAH3182MP	18,2	7 / 4.096 / 7.200	499,-
MAJ3182MP	18,2	5 / 4.096 / 10.000	549,-
MAJ3364MP	36,4	5 / 4.096 / 10.000	969,-

CONTROLLER

ADVANCE	Art	Typ	Single	Kit
29100	U-100	PCI		99,-
29101 (RAID)	U-100	PCI		119,-
2911 U	U-SCSI	PCI		79,-
2941 U	U-SCSI	PCI		129,-
2941 UW	UW	PCI		199,-
2931 U2W	U2W	PCI		299,-
2941 U2W	U2W	PCI		399,-
29161	U160	PCI		449,-
2994	FireWire	PCI		139,-
2992	FireWire	CardBus		199,-

DAWICONTROL		Typ	Single	Kit
DC-100 (RAID)	U-100	PCI		119,-
DC-2964F	SCSI	PCI		79,-
DC-2974	U-SCSI	PCI		109,-
DC-2975	U-SCSI	PCI		159,-
DC-2976UW	UW	PCI		189,-
DC-2980U2W	U2W	PCI		339,-
DC-1394	FireWire	PCI		129,-

ADAPTEC	Art	Typ	Single	Kit
1200-A (RAID)	U-100	PCI		249,-
2400-A (RAID)	U-100	PCI		899,-
2904 CD	SCSI	PCI		99,-
1460B	SCSI	PCMCIA		309,-
2930U	U-SCSI	PCI	239,-	
1480A	U-SCSI	Cardbus		419,-
19160	U160	PCI	399,-	599,-
29160N	U160	PCI	519,-	749,-
29160	U160	PCI	549,-	769,-
39160	U160	PCI	669,-	919,-
USB2connect	USB 2.0	PCI		199,-
FireConnect 4300	FireWire	PCI		219,-

PROMISE	Art	Typ	Single	Kit
Ultra100	U-100	PCI	89,-	109,-
FastTrak66 (RAID)	U-66	PCI	89,-	
FastTrak100TX2	U-100	PCI	219,-	249,-
FastTrak100TX4	U-100	PCI	389,-	449,-
SuperTrak100 (RAID)	U-100	PCI		1.349,-

ISDN & MODEM

ELSA	Typ	Art	DM
MicroLink 56K Softmodem	PCI	analog	69,-
MicroLink 56K	PCI	analog	99,-
MicroLink 56K Fun	seriell	analog	114,-
MicroLink 56K Fun	USB	analog	129,-
MicroLink 56K Fun II	seriell	analog	149,-
MicroLink 56K Internet II	seriell	analog	159,-
MicroLink 56K MC Internet	PCMCIA	analog	149,-
MicroLink 56K Industrie	seriell	analog	399,-
MicroLink ISDN	PCI	ISDN	129,-
MicroLink ISDN Connect	USB	ISDN	159,-
MicroLink ISDN	USB	ISDN	179,-
MicroLink ISDN Internet	seriell	ISDN	189,-
MicroLink ISDN-MC	PCMCIA	ISDN	459,-
MicroLink ISDN Office	ser./USB	ISDN	499,-
MicroLink ISDN-MC All pro	PCMCIA	ISDN	619,-
ISDN 4U Router inkl. 4-Port-Hub	RJ-45	ISDN	389,-

AVM	Typ	Art	DM
Fritz!Card PnP	ISA	ISDN	139,-
Fritz!Card PCMCIA	PCMCIA	ISDN	389,-
Fritz!Card 2.0	PCI	ISDN	144,-
Fritz!Card USB 2.0	USB	ISDN	159,-
Fritz!X	seriell	ISDN	289,-
Fritz!X USB	USB	ISDN	299,-
B1 4.0	PCI	ISDN	599,-

OLITEC	Typ	Art	DM
V92 Ready	PCI	analog	79,-
SelfMemory 2000	seriell	analog	189,-
SmartMemory	seriell	analog	229,-
Speed'Com 2000	seriell	analog	149,-
Universal SelfMemory Pro	USB	analog	289,-

Diverse	Typ	Art	DM
56K Voice Modem	PCI	analog	49,-
56K Voice Modem	seriell	analog	99,-
IP-LINX MB-400S DSL-Router	RJ-45	ADSL	349,-
IP-LINX MB-401S DSL-Router inkl. Printserver	RJ-45	ADSL	379,-

FRITZ!Card PCI 2.0
AVM ISDN-Adapter
144,-

WECHSEL-LAUFWERKE

Intern Boxed +20,-

CASTLEWOOD			intern	extern
Orb	AT	2,2 GB	339,-*	
Orb	SCSI	2,2 GB		399,-*
Orb	USB	2,2 GB		469,-*

IOMEGA			intern	extern
PocketZip	PCMCIA	40 MB	149,-*	
Zip 100	AT	100 MB	129,-	
Zip 100	SCSI	100 MB	179,-	
Zip 100 New Look	USB	100 MB		259,-
Zip 250 bulk	AT	250 MB	199,-	
Zip 250 Kit	Parallel	250 MB		369,-*
Zip 250 (Hostpowered)	USB	250 MB		469,-*
Zip 250 (Hostpowered)	USB	250 MB		449,-
Zip 250 (Hostpow.) Kit inkl. 3 Medien	USB	250 MB		489,-
Jaz Kit	SCSI	2,0 GB	629,-	799,-
Jaz USB-Adapter			189,-	
Jaz FireWire-Adapter			249,-	

Diverse			intern	extern
NEC Zip	AT	100 MB	109,-	

Disketten-Laufwerke			DM
NEC	1,44 MB	Floppy	34,-
SONY	1,44 MB	Floppy	39,-
TEAC	1,44 MB	Floppy	44,-
TEAC bulk	1,44 MB	USB	149,-

* inklusive 1 Medium

FUJITSU MOD			intern	extern
MCF3064AP	AT	640 MB	519,-	
DynaMO AI	AT	640 MB	569,-	
MCF3064SS	SCSI	640 MB	569,-	
DynaMO SF	SCSI/USB	640 MB		679,-
DynaMO FE	FireWire	640 MB		749,-
MCE3130AP	AT	1,3 GB	739,-	
MCD3130SS	SCSI	1,3 GB	769,-	
MCK3130SS	SCSI	1,3 GB	949,-	
DynaMO SF	SCSI	1,3 GB		799,-
DynaMO SF	SCSI/USB	1,3 GB		829,-
DynaMO Video-Kit inkl. FireWire PCI-Karte und ULEAD VideoStudio	FireWire	1,3 GB		989,-

Diverse MOD			intern	extern
OLYMPUS	SCSI	230 MB	139,-	
OLYMPUS inkl. 5 Cartridges	SCSI	230 MB	159,-	
MAXOPTIX T6	SCSI	5,2 GB	3.499,-	



ADVANCE 29101 RAID
IDE RAID-Controller
PCI, RAID Level 0,1 oder 0+1,100 MB/s, Kit
119,-

STORAGE & ZUBEHÖR

Laufwerksgehäuse		(U)-SCSI
CD-ROM-CASE	1 x CD-ROM	79,-
FLEXI-LINE 1x	3,5" o. 5,25"	79,-
OPTI-LINE 1x	3,5" o. 5,25"	69,-
ELITE-TOWER 2x	5,25"	109,-
ELITE-TOWER 4x	5,25"	149,-
ELITE-TOWER 8x	5,25"	259,-

		UW	U160
OPTI-LINE 1x	3,5"	89,-	119,-
FLEXI-LINE 1x	3,5" o. 5,25"	99,-	119,-
ELITE-TOWER 2x	5,25	129,-	159,-
ELITE-TOWER 4x	5,25"	179,-	219,-
ELITE-TOWER 8x	5,25"	299,-	349,-

		Firewire	USB
FLEXI-LINE 1x	5,25"	249,-	179,-

Festplatten-Zubehör		DM
HD-Wechselrahmen mit Lüfter	U-100	49,-
HD-Wechselrahmen mit Lüfter	SCSI	39,-
HD-Wechselrahmen PRO	U-100	99,-
HD-Wechselrahmen PRO	SCSI	59,-
HD-Wechselrahmen PRO	U2W	139,-
HD-Wechselrahmen PRO	U160	169,-
HD-Rahmen mit Lüfter	IDE	39,-
PAPST HD-Rahmen mit 2 Lüftern	IDE	69,-
HD-Kühler mit Lüfter		29,-

USB-Zubehör		DM
ADVANCE USB-Link		59,-
ADVANCE USB LAN-Connect		99,-
USB-Hub 5-Port		49,-
USB-Hub 8-Port		79,-
D-LINK Adapter Card 2x USB	PCI	69,-
Adapter Card 2x USB	PCI	39,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

01805-905040 **

** DM 0,24/Minute



FÜR HÄNDLER

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer Fax: 0 64 03 - 90 50 70

PC Games mit DVD

Jetzt gibt es PC Games mit praller DVD – jeden Monat mit noch **mehr Demos, noch mehr Videos und allen Patches** der beliebten PC-Games-CD-ROM. Und zusätzlich **PC Games TV** – der informativen Spieleshow auf DVD mit Spielenews, Tipps-und-Tricks-Videos und vielem mehr.



DAS ANGEBOT
Testen Sie jetzt zwei Ausgaben von PC Games mit DVD zum Preis von einer. Sie sparen 50%.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **PC GAMES DVD, COMPUTEC Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.**
Eine Übersicht über alle Aboangebote finden Sie im Internet unter: **www.pcgames.de**

☒ Ja, bitte senden Sie mir zwei kostenlose Probehefte der PC Games DVD!
P3 GD 05

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games **mit DVD**, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur (DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland 138,-/Jahr; ÖS 900,-/Jahr). Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games **mit DVD** wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

COMPUTEC MEDIA AG, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PC Games –
Wissen, was gespielt wird



Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.



Ihre Experten

RÜDIGER STEIDLE   PETRA MAUERÖDER

Nachschub aus dem Web

Das Internet als Vertriebsplattform für Software ist schon eine feine Sache: Der Anwender klickt einfach auf einen Link, der Download beginnt und wenige Minuten später ist die gewünschte Datei auf dem Rechner. Landeten bisher auf diese Weise zahlreiche inoffizielle Karten, Missionen und Mods für **Age of Kings**, **Starcraft** und Co. auf den heimischen Festplatten, sorgen die Hersteller inzwischen offiziell für Nachschub: Lionhead bietet für **Black & White** regelmäßig neue Kreaturen, Mehrspielerkarten und Feature-Patches an, die das Spiel erweitern. Infogrames erfreut Besitzer von **Desperados** ab Oktober mit so genannten Webisodes. Dabei handelt es sich um neue Einzelmissionen, die zunächst exklusiv auf der Homepage www.desperados-game.com angeboten werden. Beispiele, die Schule machen könnten, denn die Vorteile für die Hersteller liegen auf der Hand: Zum einen verlängert man die Lebensdauer seines Produktes und zum anderen formt man eine treue Online-Community, die in Foren und Chats bereitwillig Feedback gibt und zugleich potenzielle Zielgruppe für Nachfolgerspiele und kostenpflichtige Add-ons ist. Der Zockergemeinde ist das egal: Die freut sich über zusätzlichen Spielspaß in Topqualität für lau, legal und bequem per Mausklick.



NACHSCHUB Ab Oktober gibt's kostenlose Zusatzmissionen für Desperados.

Die PC-Games-Referenzen: **STRATEGIE**

	Titel	Beschreibung	Wertung	Ausgabe	Durchschnittlicher Preis
	Age of Empires 2: Age of Kings	Echtzeit-Strategie	92	11/99	Microsoft, ca. DM 80,-
	Earth 2150 2.0	Echtzeit-Strategie	92	06/00	Topware Interactive, ca. DM 50,-
	Black & White	Strategie-Mix	92	04/01	Electronic Arts, ca. DM 90,-
	Anno 1602	Aufbau-Strategie	91	05/98	Anno 1602 Königsedition (Sunflowers, ca. DM 70,-)
	Die Sims	Aufbau-Strategie	90	03/00	Electronic Arts, ca. DM 80,-
	Dungeon Keeper 2	Echtzeit-Strategie	90	08/99	Electronic Arts, ca. DM 30,-
	Jagged Alliance 2	Runden-Strategie	90	06/99	Topware Interactive, ca. DM 35,-
	Starcraft	Echtzeit-Strategie	90	06/98	Starcraft Battle Chest (Havas Interactive, ca. DM 80,-)
	Call to Power 2	Runden-Strategie	89	01/01	Activision, ca. DM 30,-
	Command & Conquer 3: Tiberian Sun	Echtzeit-Strategie	88	10/99	EA Classics (EA, ca. DM 30,-), C&C 3 Megabox (EA, ca. 75,-)
	Desperados	Echtzeit-Taktik	87	05/01	Infogrames, ca. DM 80,-
	Anstoß 3 - Der Fußballmanager	Fußballmanager	86	03/00	Infogrames, ca. DM 80,-
	Die Siedler 4	Aufbau-Strategie	85	04/01	Blue Byte, ca. DM 80,-
	Kicker Fußballmanager 2	Fußballmanager	85	11/99	Koch Media, ca. DM 70,-
	Commandos	Echtzeit-Taktik	86	07/98	Commandos Director's Cut (Eidos, ca. DM 30,-)
	Startopia	Aufbau-Strategie	85	07/99	Eidos, ca. DM 80,-
	Patrizier 2	Aufbau-Strategie	85	02/01	Infogrames, ca. DM 80,-
NEU	Mech Commander 2	Echtzeit-Strategie	84	09/01	Microsoft, ca. DM 90,-
	Sudden Strike	Echtzeit-Strategie	84	11/00	CDV, ca. DM 70,-
	Zeus: Herrscher des Olymp	Aufbau-Strategie	81	12/00	Havas Interactive, ca. DM 90,-

HIGHLIGHTS



Mech Commander 2

Battletech **für Denker und Lenker:** Als unerschrockener Söldnerführer schicken Sie in Mech Commander 2 erneut die tonnenschweren Kampfmaschinen in die Schlacht.

Jahre nach der Abwehr der Clan-Invasion liegen die mächtigen interstellaren Adelshäuser der Inneren Sphäre wieder einmal im Clinch. Der jüngste Konfliktherd ist der unbekannte Planet Carver V, auf dem Battlemechs der Häuser Davion, Steiner und Liao um die Vorherrschaft streiten. Obwohl keine der Parteien den ersten Schuss abfeuern will, kommt es zu offenen Feindseligkeiten, als eine Gruppe mysteriöser Mech-Piraten eine Basis der Steiner-Truppen angreift und vernichtet. Zur eleganten Lösung des Problems heuert Haus Steiner eine Truppe Söldner an, die die Banditen vernichten und den Status Quo wieder herstellen sollen.

Diese Aufgabe fällt als Kommandant der Mietsoldaten natürlich Ihnen zu. Genau wie im Vorgänger leiten Sie nicht nur die Einsätze Ihrer Krieger, sondern entscheiden im Vorfeld, welche Mechs Sie mit welcher Bewaffnung mit in den Kampf nehmen wollen und welche Piloten sie steuern sollen. Vor jeder Mission gibt Ihnen Ihr aktueller Auftraggeber per Videokonferenz einen Überblick über die taktische Situation und präsentiert auf einer Karte des Einsatzgebiets die von Ihnen zu erfüllenden Primär- und Sekundärziele. Dreh- und Angelpunkt der Missionsplanung ist wie üblich das maximal zulässige Abwurfgewicht, das festlegt, wie viele Kampfroboter Sie in die Schlacht führen können. Als unabhängiger Söldner bringen Sie natürlich Ihre eigene Ausrüstung mit an die Front, können allerdings bei entsprechendem Kontostand von Ihrem Dienstherrn neue Battlemechs hinzukaufen. Ebenfalls nur gegen Bezahlung zu haben sind Verbesserungen der Bewaffnung und Ausrüstung im so genannten Mech-Lab. Das Tuning der Kampfmaschinen wurde im Vergleich zum Vorgänger leicht verändert und erweitert. So berücksichtigt das Spiel neben der Größe der einzelnen Waffensysteme nun auch die von ihnen verursachte Wärme, die maximal zulässige Hitzekapazität der Mechs und gestattet den Einbau zusätzlicher Wärmetauscher und Panzerplatten. Sind alle Umbaumaßnahmen abgeschlossen, bestücken Sie Ihre Mechs mit Piloten und betreten das Schlachtfeld. Spätestens hier erwartet **Mech Commander**-Veteranen das erste Aha-Erlebnis. Blickten Sie im ersten Teil noch auf ein isometrisches Schlachtfeld, so führen Sie Ihre



ERSTE HILFE Die mobile Feldwerkstatt repariert angeschlagene Mechs und füllt die Munitionsvorräte wieder auf. Wie alle Unterstützungseinheiten kann sie im laufenden Einsatz angefordert werden.

SICHTLINIE Obwohl die beiden Mechs den Gegner auf der Hügelkuppe nicht sehen, nehmen sie ihn mit Raketen unter Feuer, nachdem der Teamkollege unten rechts visuellen Kontakt hergestellt hat.

OMNIMECH In späteren Missionen müssen Sie sich mit den gefürchteten Clan-Mechs auseinandersetzen. Kampfmaschinen wie dieser Mad Cat können nur mit geballter Feuerkraft geknackt werden.

GRAFIKPRACHT Grafisch aufwendige Situationen wie diese zwingen auf höchster Detailstufe selbst flotte Computer in die Knie.

Piloten nun über echte 3D-Landschaften. Möglich wird dies durch eine modifizierte Version jener Engine, die schon im Battletech-Simulator **Mech Warrior 4** zum Einsatz kam. Ebenfalls aus **Mech Warrior 4** stammen die Waffen- und Explosionseffekte, die zum Schönsten gehören, was je in einem Echtzeit-Strategiespiel zu sehen war. Feuern Sie zum Beispiel eine Salve Langstreckenraketen ab, zieht jedes einzelne Geschoss einen wabernden Abgasstrahl hinter sich her, Waffeneinschläge hinterlassen tiefe Krater in der Landschaft und abgetrennte Mech-Gliedmaßen segeln spektakulär durch die Luft.

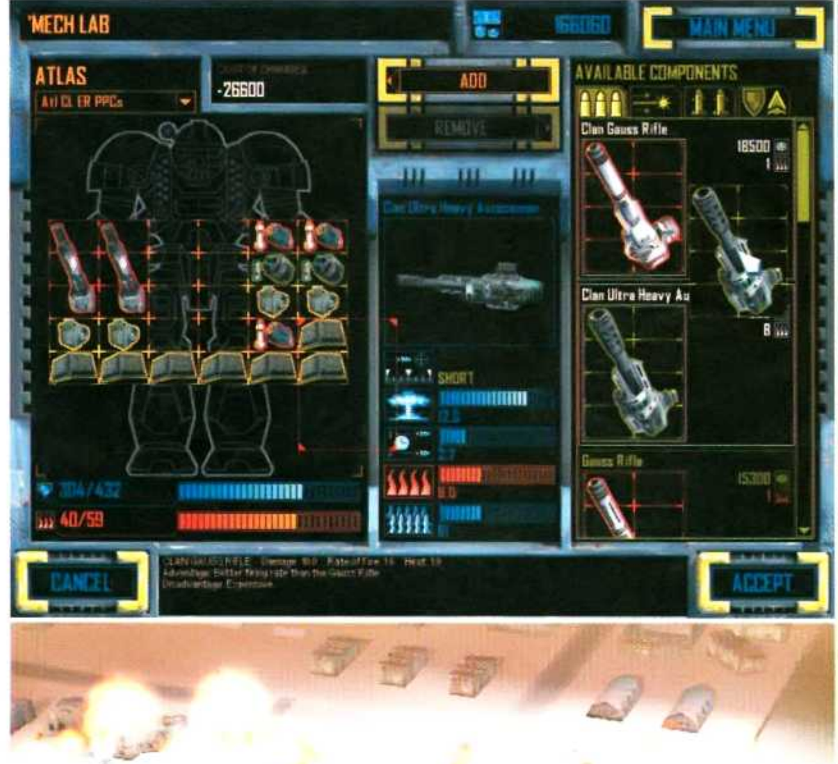
Um bei so viel optischer Reizüberflutung nicht den Überblick zu verlieren, rotiert und kippt die virtuelle Kamera per Maus- oder Tastaturbefehl, bis die ideale Perspektive gefunden ist. Größter Nachteil der Grafikpracht ist neben den happigen Hardwareanforderungen allerdings der stark eingeschränkte Sichtbereich. Selbst bei maximal herausgezoomter Kamera muss auf größeren Karten oft hektisch gescrollt werden, um nicht den Überblick zu verlieren.

Am Ablauf der weitgehend per Script gesteuerten Missionen hingegen hat sich seit Teil 1 nicht allzu viel geändert. Ein Auftrag kann nur dann erfolgreich abgeschlossen werden, wenn verschiedene Primär- und Sekundärziele erfüllt sind. Die Aufgaben reichen vom klassischen Sturmangriff und dem Ausschalten bestimmter Gegner über Eroberungseinsätze bis hin zu reinen Defensivmissionen, in denen beispielsweise ein Gebäude in einer Basis vor feindlichen Attacken beschützt werden muss.

Echtzeit-Strategie im Turbo-Modus: Trotz knallbunter Aufmachung und vereinfachter Steuerung fordert Mech Commander 2 viel taktisches Feingefühl.

Um diese Aufgaben zu erfüllen, reichen schwer bewaffnete Kampfroboter alleine oft nicht aus. Da Ihre Mechkrieger nur mit bescheidenen Sensoren und einer realistischen Sichtlinie ins Gefecht ziehen, ist eine durchdachte Aufklärung feindlicher Stellungen oft die einzige Möglichkeit, einen Auftrag ohne eigene Verluste abzuschließen. Befindet sich kein spezieller Scout-Mech in Ihrer Formation, erkennen Sie und Ihre Kämpfer eine gegnerische Einheit erst, wenn visueller Kontakt hergestellt wird. Verlieren Sie den Feind aus den Augen, verschwindet er wieder im undurchdringlichen Nebel des Krieges. Wer hingegen eine erhöhte Position auf dem Schlachtfeld erobert, erweitert den eigenen Sichtbereich beträchtlich und kann den Gegner schon frühzeitig attackieren ohne selber beschossen zu werden.

Anders als im ursprünglichen **Mech Commander** können Sie während des Einsatzes Verstärkung herbeirufen.



BASTELSTUNDE Das Konfigurieren der mächtigen Kampfmaschinen im Mech-Lab macht beinahe so viel Spaß wie der Kampf auf dem Schlachtfeld.

FEUERBALL Explodierende Treibstofftanks verabschieden sich in einem grellen Blitz, der das gesamte Schlachtfeld erleuchtet. Feindliche Einheiten, die diesem Inferno zu nahe kommen, erleiden beträchtlichen Schaden.



SCHATTENSPIELE Auf höchster Detailstufe werfen alle Bäume, Gebäude und Fahrzeuge detaillierte Schatten.

IM WETTBEWERB

Mech Commander 1 und **2** nehmen im Bereich Echtzeitstrategie nicht nur aufgrund des einzigartigen Szenarios eine Sonderstellung ein. Basisbau und Ressourcenmanagement sind hier nämlich kein Thema. Wer sich nur halbwegs für das Thema Battletech erwärmen kann, sollte sowohl den Oldie (mittlerweile als Classic erhältlich) als auch die Neuauflage in seine Sammlung aufnehmen. Während **Starcraft** in puncto Missionsdesign und Einheiten immer noch top ist, kann es grafisch mit keinem der obigen Spiele mithalten. **Age of Empires 2** und **C&C 3** sind nach wie vor erste Wahl für Freunde „klassischer" Echtzeitstrategie.

Spiel	Wertung
Age of Empires 2	92%
Starcraft	90%
C&C: Tiberian Sun	88%
Mech Commander 2	**84%**
Mech Commander	79%

Durch die Eroberung gegnerischer Vorratslager sammeln Sie Ressourcen-Punkte, die im Verstärkungsmenü für den Kauf von Reparaturfahrzeugen, Aufklärern oder Minenlegern ausgegeben werden können. Besonders interessant sind zwei neue Unterstützungseinheiten: die Artillerie und das Salvage-Craft. Während die Artillerie als unbewegliche Verteidigungswaffe vor allem in Defensivmissionen zum Einsatz kommt, kann das Salvage-Craft Ihnen in scheinbar aussichtslosen Situationen zum Sieg verhelfen. Mit diesem praktischen Flieger besetzen Sie nämlich ausgeschaltete Mechs mit einem frischen Piloten und erlangen so die Kontrolle über die Kampfmaschine. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Mech zuvor Ihnen oder dem Gegner gehörte.

Nach erfolgreichem Abschluss einer Mission können



TEST CENTER

SYSTEM: / **BENCHMARK:** Das Programm finden Sie auf CD und DVD!

	LOW END			STANDARD				HIGH END			
SYSTEM	Pentium II 300 64 MB Software	Pentium II 300 64 MB Riva TNT	Duron 600 128 MB Matrox G 400	Pentium II 400 128 MB Voodoo2	Celeron 450 128 MB Voodoo3	Pentium III 500 128 MB Voodoo3	Pentium III 700 128 MB Riva TNT2	Pentium III 933 256 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB GeForce2 MX	Pentium III 933 128 MB GeForce2
BENCHMARK	809	1.649	2.309	2.349	2.482	2.509	3.239	4.089	4.159	4.809	6.202
640x480 min.	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
640x480 max.	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
800x600 min.	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
800x600 max.	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
1.024x768 min.	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
1.024x768 max.	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MINIMALE DETAILS

Selbst mit einer GeForce MX sollten Sie einige der rechenintensiven Details wie Echtzeit-Schatten deaktivieren. Sollte das Spiel in den Gefechten immer noch nicht flüssig laufen, sollten Sie es mit einer niedrigeren Auflösung probieren. Wichtig: Aktualisieren Sie Ihre Grafikkarten-Treiber!

MAXIMALE DETAILS



Besitzer von High-End-Hardware aktivieren alle Details und schrauben die Auflösung auf maximal 1.600x1.200 hoch. In diesem Kingsize-Format bietet das Spiel etwas mehr Übersicht auf dem Schlachtfeld.

WAS IST WAS? Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal



ÜBERSICHT Von einer erhöhten Position aus können Sie feindliche Stellungen und Truppen besonders gut auskundschaften und angreifen.

alle auf dem Schlachtfeld zurückgelassenen Battlemechs gegen harte C-Bills dem eigenen Arsenal einverleibt werden. Oft ergibt sich hierdurch ein netter Nebenverdienst, da die Kampfroboter von Ihren Technikern repariert und dann für einen höheren Preis an den Auftraggeber verhökert werden können.

Harware-Hunger: Selbst mit einer **GeForce MX** kommt es zu Rucklern im Spiel.

Im Nachspiel jeder Mission werden außerdem die Leistungen Ihrer Mechpiloten aufgeführt und unter Umständen belohnt. Das Spiel verwaltet für jede Figur zwei Standardwerte: Zielgenauigkeit und Mech-Steuerung. Je öfter ein Pilot diese Fähigkeiten in einer Mission einsetzt, umso größer ist die Chance, dass er oder sie sich verbessert. Besonders ausgezeichnete Kämpfer werden zudem in den nächsthöheren Dienstgrad befördert und können dann mit einer neuen Spezialfähigkeit ausgestattet werden. Diese Skills betreffen den Umgang mit Waffen und Ausrüstungen. So hat etwa ein Mechkrieger mit einem Talent für Energiewaffen eine erhöhte Trefferchance, wenn er einen Gegner mit einem Laser anvisiert.

Neben den umfangreichen Kampagnen bietet **Mech Warrior 2** einen Mehrspielerpart für bis zu acht Kommandanten. In sieben unterschiedlichen und abwechslungsreichen Varianten wie Last Man Standing oder King of the Hill streiten Sie sich hier im LAN oder Internet um die Vorherrschaft auf Carver V. Zusätzlich kommt das Spiel mit einem komfortablen Missionseditor daher, mit dem eigene Aufträge entworfen und sogar zu Kampagnen zusammengefasst werden können. SASCHA GLISS

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Weniger komplex, mehr Spielspaß für Hobby-Mechkrieger.

Nehme ich jetzt lieber die Gauss-Kanone oder baue ich doch zwei Laser ein? Mit solchen Alltagsfragen eines Battletech-Fans werden sich die meisten Spieler von **Mech Commander 2** anders als im Vorgänger nicht mehr herumschlagen. Denn mit den Standardeinstellungen spielt sich Microsofts Echtzeit-Strategie-Spiel wunderbar simpel und actionlastig – ein Zugeständnis an die **C&C**-Fraktion, denen Teil 1 zu komplex war. Mit **Mech Commander 2** wird Microsoft beide Parteien begeistern. Die Battletech-Spezialisten freuen sich über die umfangreiche Mech-Konfiguration und Mehrspieler-Schlachten, Gelegenheitskommandeure über die fesselnden und abwechslungsreichen Einsätze.

TESTURTEIL
MECH COMMANDER 2

ENTWICKLER Microsoft	**ANBIETER** Microsoft
PREIS Ca. DM 100,-	**TERMIN** Erhältlich
BENÖTIGT Pentium II 266, 64 MB RAM, HD: 400 MB	**EMPFOHLEN** Pentium III 900, 256 MB RAM, HD: 500 MB

UNTERSTÜTZT
Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1, Netzwerk 8, Internet 8
1 Spieler pro Packung

84

GRAFIK	80%
Detaillierte Explosionen und Battlemechs.	
SOUND	80%
Krachende Waffensounds, filmreife Musik.	
STEUERUNG	70%
Klassisches Echtzeit-Strategie-Interface.	
MEHRSPIELER	80%
Abwechslungsreiche Spielmodi.	

MEINUNG
SASCHA GLISS

Lauter, schneller, actionreicher. **Mech Commander 2** verabschiedet sich vom behäbigen Gameplay des Vorgängers.

Was Optik und Präsentation angeht, ist **Mech Commander 2** von seinem Vorgänger in etwa so weit entfernt wie **FIFA 2001** vom Sportspiel-Dinosaurier **Pong**. Die grafische Pracht hat allerdings ihren Preis: In höheren Auflösungen und Detailstufen ist das Spiel nur mit einer High-End-Grafikkarte ruckelfrei zu genießen.
Spielerisch hat sich seit Teil Eins ebenfalls eine Menge geändert, allerdings finden nicht alle Neuerungen meinen uneingeschränkten Beifall. So zeigen die Mechpiloten nun erheblich mehr Eigeninitiative, wie beispielsweise beim selbstständigen Festlegen der für sie idealen Schussentfernung, was dazu führt, dass Distanz-Angriffs-Befehle häufig ignoriert werden. Das läuft in der Praxis oft darauf hinaus, dass sich die allzu forschen Krieger unaufgefordert in aussichtslose Gefechte stürzen. Überhaupt spielen sich die Schlachten wesentlich actionreicher als im Vorgänger; wer an die eher behäbigen Gefechte von **Mech Commander 1** gewöhnt ist, muss sich erst auf den hektischeren Spielablauf einstellen.



Die Siedler 4 Missions-CD



HEFTIG Ruhig siedeln können Sie nur selten; die Computergegner sind sehr aggressiv.

Aufbaufreunde siedeln auf **über vier Dutzend neuen Karten** um die Wette.

Ganze fünf neue Mini-Kampagnen warten auf Entdecker. Für jeden ist was dabei: In je fünf Missionen ziehen Sie für Maya, Wikinger und Römer ins Feld, um mit den Überresten des Dunklen Volkes aufzuräumen. Die Aufträge spielen sich ähnlich denen im Hauptprogramm, sind aber eine ganze Ecke schwieriger und auch spannender. Dafür sorgen skriptgesteuerte Ereignisse, die mitunter schon mal mittendrin die Missionsziele ändern, Zauber oder Angriffe der Computergegner auslösen. Die beiden Siedel- und Konfliktfeldzüge bedienen mit je drei Einsätzen die Dorfbaumeister und Strategen unter den **Siedler**-Fans. Schließlich liefert das Add-on mit 18 neuen Karten Nachschub für Mehrspielerfreunde, die sich auch über die neuerdings variable Spielgeschwindigkeit freuen dürften. Insgesamt verspricht die Missions-CD selbst für absolute Könner wochenlangen Spielspaß, zumal dank des mitgelieferten umfangreichen Editors selbst kreierte Karten nicht lange auf sich warten lassen dürften. Schade nur, dass das neue Volk von Atlantis erst für die zweite Add-on-CD geplant ist.

RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL
DIE SIEDLER 4 MISSIONS-CD

ENTWICKLER	ANBIETER
Blue Byte	Ubi Soft
PREIS	**TERMIN**
Ca. DM 40,-	26.07.2001
BENÖTIGT	**EMPFOHLEN**
Pentium II 233 64 MB RAM HD: 305 MB	Pentium III 700 128 MB RAM HD: 305 MB

84

UNTERSTÜTZT
Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC – Netzwerk 8
Internet 8
1 Spieler pro Packung

GRAFIK 80%
Nichts Neues, aber immer noch sehr gut.

SOUND 80%
Leider keine neuen Musikstücke.

STEUERUNG 70%
Völker 2 zeigt, wie's besser geht.

MEHRSPIELER 70%
Viel Futter für Multiplayer-Matches.



Zeus: Poseidon



FLEISSIGES VÖLKCHEN Wie bei Impressions-Spielen üblich, wuseln Bürger, Helden und Götter auf den Straßen der Stadt um die Wette.

Atlantis is calling: Im Zeus-Add-on regieren Sie die Metropole aus den Legenden Platons.

Platon beschrieb ihn, Indiana Jones entdeckte ihn und Sie beherrschen ihn – den Aufbau-Spezialisten von Impressions sei Dank. Der sagenhafte Kontinent Atlantis steht im Mittelpunkt der Ereignisse von **Poseidon**, dem offiziellen Add-on zu **Zeus**. In sechs Kampagnen mit über 40 Einzelmissionen errichten Sie hier die sagenumwobene Metropole, halten die Einwohner bei Laune, wehren bitterböse Invasoren ab und buhlen um die Gunst der Götter. Angesichts der Fülle an neuen Gebäuden, Helden und Monstern erwartet Sie mit **Poseidon** weit mehr als eine schnöde Missions-CD. So eröffnen Sie neue Industrie- und Handelszweige, entdecken unbekannte Rohstoffe und errichten Wissenschaftsbauten wie Universität und Sternwarte. Den Erzählungen Platons folgend, spielen die Kampagnen auf einer riesigen Karte, die aus ringförmigen Inseln besteht. Um eine Mission erfolgreich abzuschließen, müssen Sie wie üblich Monster vernichten, Tempel errichten oder eine gewisse Bevölkerungszahl erreichen. **Poseidon** bietet dank zahlreicher Neuerungen und umfangreicher Kampagne auch Aufbauveteranen stundenlangen Spielspaß und ist für **Zeus**-Besitzer ein Pflichtkauf.

SASCHA GLISS



TESTURTEIL
ZEUS: POSEIDON

ENTWICKLER	ANBIETER
Impressions Games	Vivendi Universal
PREIS	**TERMIN**
Ca. DM 50,-	31.08.2001
BENÖTIGT	**EMPFOHLEN**
Pentium 166 32 MB RAM HD: 188 MB	Pentium II 300 64 MB RAM HD: 420 MB

81

UNTERSTÜTZT
Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback

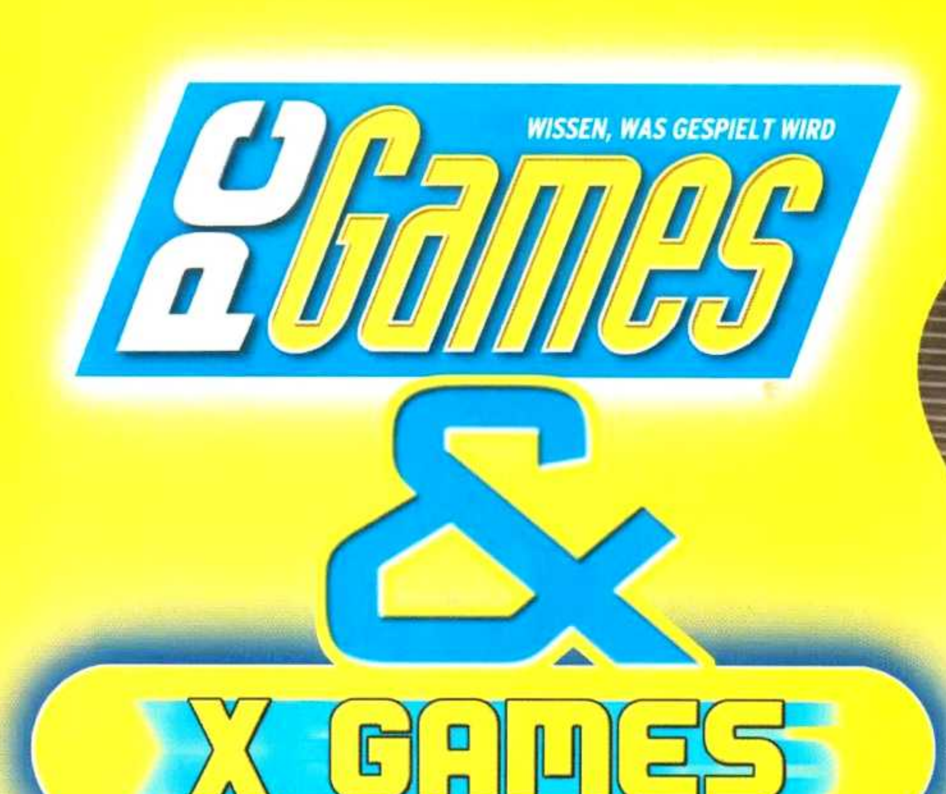
MEHRSPIELER
Einzel-PC 1 Netzwerk –
Internet –
1 Spieler pro Packung

GRAFIK 70%
Detailverliebte 2D-Städte.

SOUND 80%
Witzige Kommentare, stimmige Musik.

STEUERUNG 80%
Gewohnt einfach und intuitiv.

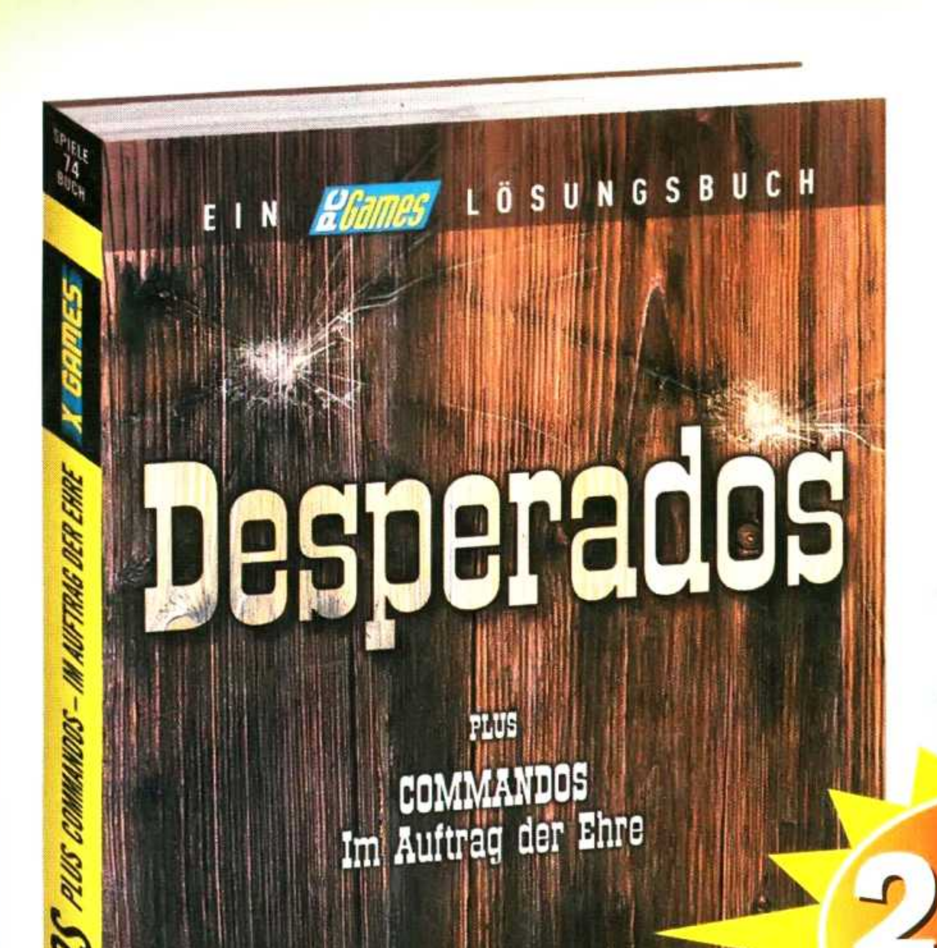
MEHRSPIELER –%
Keine Wertung möglich.



24,95 DM
öS 182,–/sFr 23,–

Florian Weidhase
Black & White plus Die Siedler 4
DAS Lösungsbuch zum meist erwarteten Spiel des Jahres

ISBN 3-8272-9106-2
ca. 180 Seiten



24,95 DM
öS 182,–/sFr 23,–

Florian Weidhase
Desperados plus Commandos plus Im Auftrag der Ehre

ISBN 3-8272-9107-0
ca. 180 Seiten



BESTELLCOUPON

Hiermit bestelle ich zur Lieferung frei Haus:

❑ **Black & White**
Best.-Nr. **29106** DM 24,95

❑ **Desperados**
Best.-Nr. **29107** DM 24,95

Liefer- und Rechnungsanschrift:

Name: ....

Straße: ....

PLZ, Ort: ....

Die Bezahlung erfolgt per Lastschrift:

Bank: ....

BLZ: ....

Konto-Nr.: ....

....
Datum, Unterschrift

Bestell-Hotline: 0 89 / 4 60 03-222
Pearson Education Deutschland GmbH
Kundenservice
Martin-Kollar-Str. 10-12
81829 München
www.mut.de

Markt+Technik



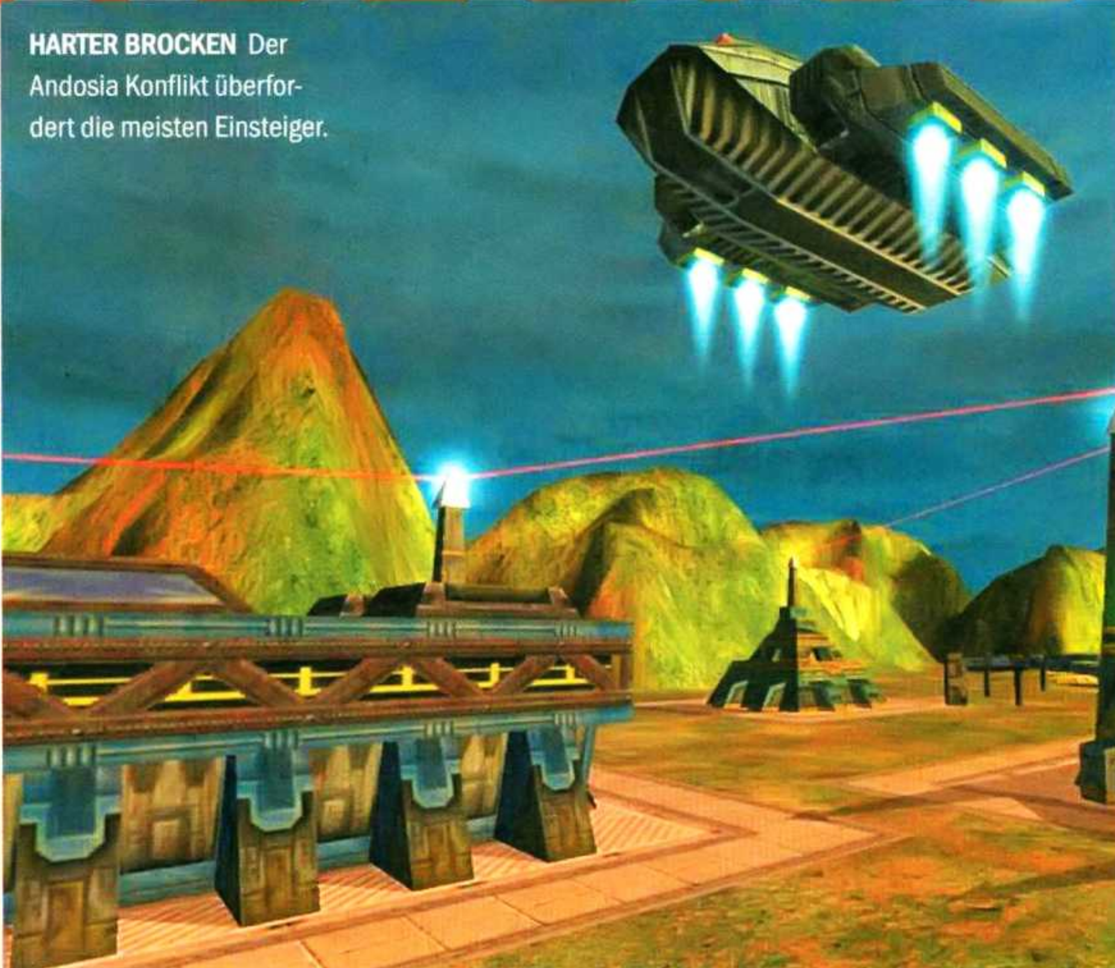
Markt+Technik EINFACH BESSER.

Vertrieb Deutschland und Österreich: Pearson Education Deutschland GmbH, Martin-Kollar-Straße 10–12, D-81829 München, Telefon (089) 4 60 03-222, Telefax (089) 4 60 03-370, www.mut.de
Vertrieb Schweiz: Pearson Education Schweiz AG, Chollerstraße 37, CH-6301 Zug, Telefon (0 41) 7 47 47 47, Telefax (0 41) 7 47 47 77, www.pearson.ch
Markt+Technik Bücher erhalten Sie im Buchhandel, Fachhandel und Warenhaus sowie im Internet.

Classics



ACHT MINUTEN Der Gegner verschiebt Militäreinheiten. Währenddessen ziehen Sie Ihr Hauptquartier hoch.



HARTER BROCKEN Der Andosia Konflikt überfordert die meisten Einsteiger.

Battle Isle - Der Andosia Konflikt

Die Battle-Isle-Serie von Blue Byte ist in Deutschland legendär. Teil 4 bereitet vor allem Profi-Strategen Vergnügen.

Erst kurz ziehen, dann lange warten, bis der PC-Gegner seine nächsten Schritte abgewogen hat? „Langweilig, so muss das nicht sein", verkündete Blue Byte vor ein paar Monaten und versuchte, frischen Wind ins Genre der Rundenstrategie zu pusten. Dazu erweiterte die Firma das Prinzip ihrer **Battle Isle**-Reihe einfach um einen Aufbaumodus: Während Sie in **Der Andosia Konflikt** auf einer Insel des Planeten Chromos Gefechte zwischen Schwebegleitern und Raketenstationen koordinieren, schürfen Sie auf einem anderen Eiland Rohstoffe, bauen Fabriken und Labors und richten sich ein sicheres Versorgungsnetz für Ihre Truppen ein. Später wird der Krieg auch dort toben, aber bis dahin sind Sie bestens präpariert. Jeweils acht Minuten stehen Ihnen abwechselnd für Kampf- und Baubefehle zur Verfügung.

Die strategische Tiefe von **Battle Isle 4** ist enorm – harte Feldherren finden hier würdige Gegner. Auch die 3D-Grafik mit Hightech-Architektur auf weichen Hügelketten ist kleidsam. Doch: Einsteiger stößt der Titel vor den Kopf. Und wenn die Traumbasis mal fertig steht, ziehen sich die acht Minuten bis zum nächsten Kampfzug unangenehm in die Länge. Für 40 Mark ist **Der Andosia Konflikt** dennoch ein fairer Deal.

Anbieter .... Ubi Soft
Preis .... Ca. DM 40,-

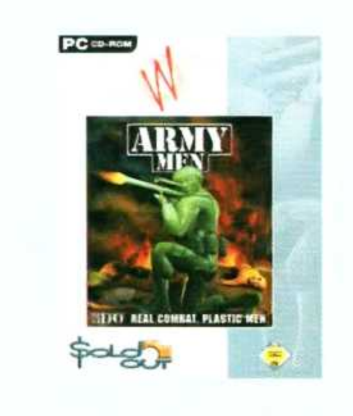


Wussten Sie schon, dass ...

- ... **Battle Isle**-Erfinder Bernhard Ewers mit **Rim** ein neues Rundenstrategie-Universum eröffnet hat, in dem es sich ganz ähnlich spielt?
- ... die **Battle Isle**-Reihe außer den vier Hauptteilen mit **History Line 1914-1918** und **Incubation** über die Jahre noch zwei erstklassige Ableger hervorgebracht hat?

Gut & Günstig:

Army Men (White Label)



Virgin Interactive, ca. DM 15,-

Sie sind der Sergeant einer Sondereinheit lebendiger, grüner Plastiksoldaten im Daumenformat und lenken diese durch 28 gefährliche Missionen in Sandkästen oder auf Picknickdecken. Gesteuert wird die ballernde Hand voll Einheiten wie die Truppen in **C&C**. Ein lustiges Taktikspielzeug ohne großen Tiefgang.

Die Völker (Green Pepper)



Infogrames, ca. DM 15,-

Der zweite Teil ist gerade erschienen, das Original bot im Grunde den gleichen Inhalt: solide Aufbaustrategie nämlich. In der Verantwortung für ein Volk siedeln, wirtschaften und kämpfen Sie, was das Zeug hält. Die Grafik wirkt heute natürlich veraltet, doch bei diesem Preis dürfen Sie ohne Zögern zugreifen!

Meilenstein der Renngeschichte!

Erhältlich ab 01.08.01

Setpreis

869,–

PLAYSTATION 2

Die weltweit erste und einzige 128 - Bit - CPU ihrer Art, Video-DVDs und Audio-CDs in perfekter Qualität abspielen, Hyperrealistische 3-D-Grafik, Dolby Digital, DTS, i-Link™, USB und PCMCIA, Abwärtskompabilität mit Software im Playstation,- uns PSone™-Format. Inkl. Gran Turismo 3.



119,–

GRAN TURISMO 3

Die Offenbarung für alle Motorsport-Fans. Spannende Temposchlachten auf 15 Fahrstrecken. Starke Gegner - Klare und überarbeitete Fahrphysik mit über 150 verschiedenen Wagen. Die Superlative im Rennspielspass.



Setpreis

333,–

Force Feedback Lenkrad

Inkl. Gran Turismo 3.

65 x in Deutschland. Der Saturn in Ihrer Nähe 01805-172000

Saturn-Standort-Hotline. 24 Pf pro Min.



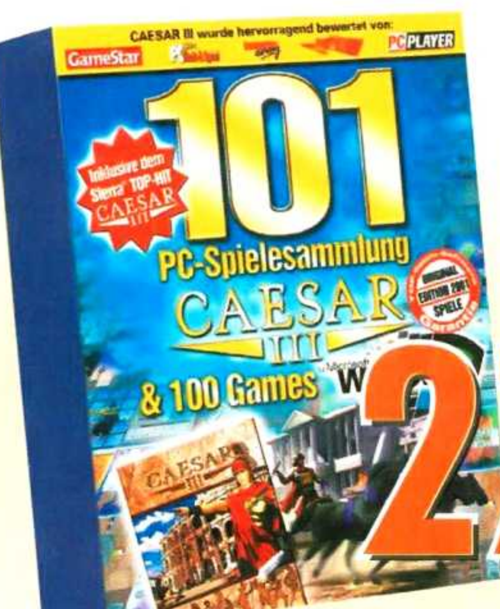
PREISWERT + KOMPETENT

600mal in Deutschland, 3000mal in Europa.

expert



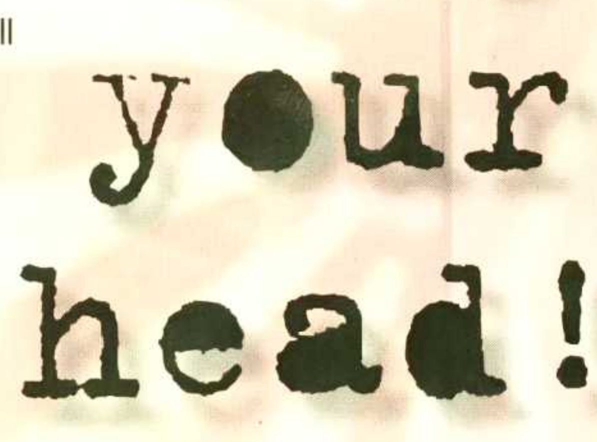
keep your head!



101 PC-Spiele-sammlung
Inkl. Tophit CAESAR III

27.- DM
€ 13.80



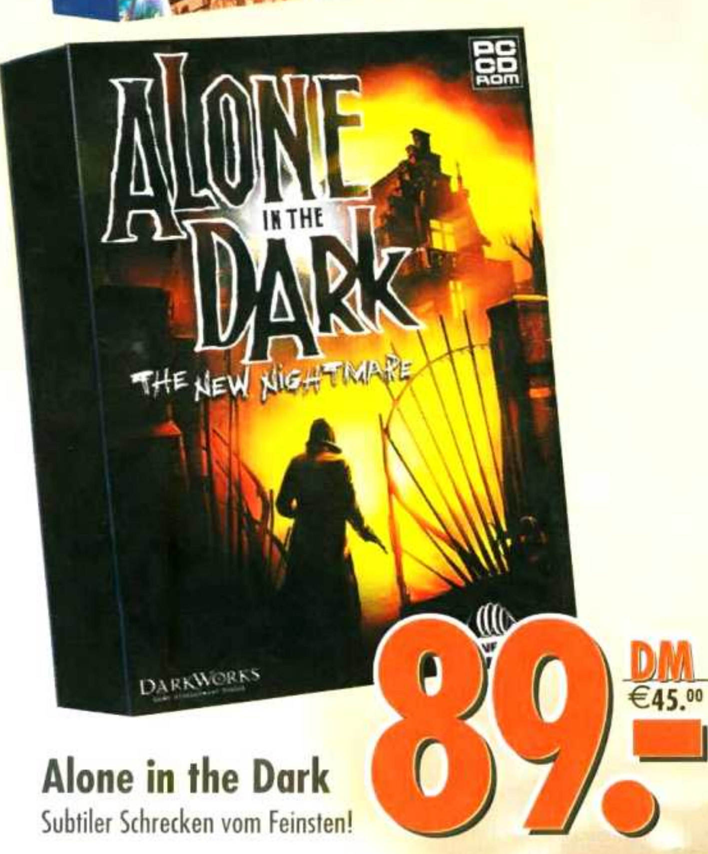


Siedler 4 Mission Disk
15 neue Karten,
15 neue Kampagnen!

29.- DM
€ 14.83

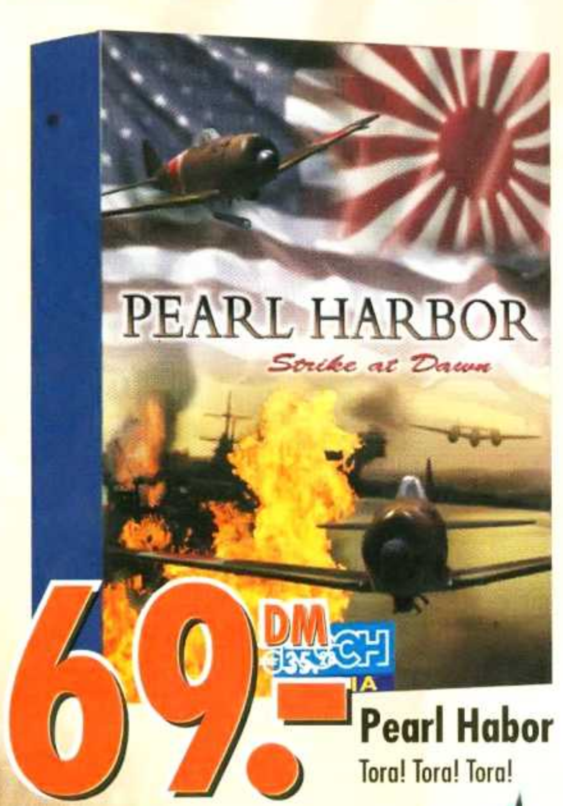


Voraussichtlich ab 2.8. 2001 erhältlich!



Alone in the Dark
Subtiler Schrecken vom Feinsten!

89.- DM
€ 45.00



Pearl Habor
Tora! Tora! Tora!

69.- DM



Starship Troopers

Voraussichtlich ab 8.8. 2001 erhältlich!

79.- DM
€ 40.39

Top-neuheit!



Voraussichtlich ab 2.8. 2001 erhältlich!

Max Payne
Ein Mann, der nichts zu verlieren hat...

89.- DM
€ 45.00

Wichtiger Hinweis:
Durch zentralen Einkauf und rationelle Lagerhaltung sorgen wir für günstige Preise. Sollte ein Gerät oder Spiel nicht verfügbar sein, beschaffen wir es Euch kurzfristig.

Ihre Experten

RÜDIGER STEIDLE   PETRA MAUERÖDER

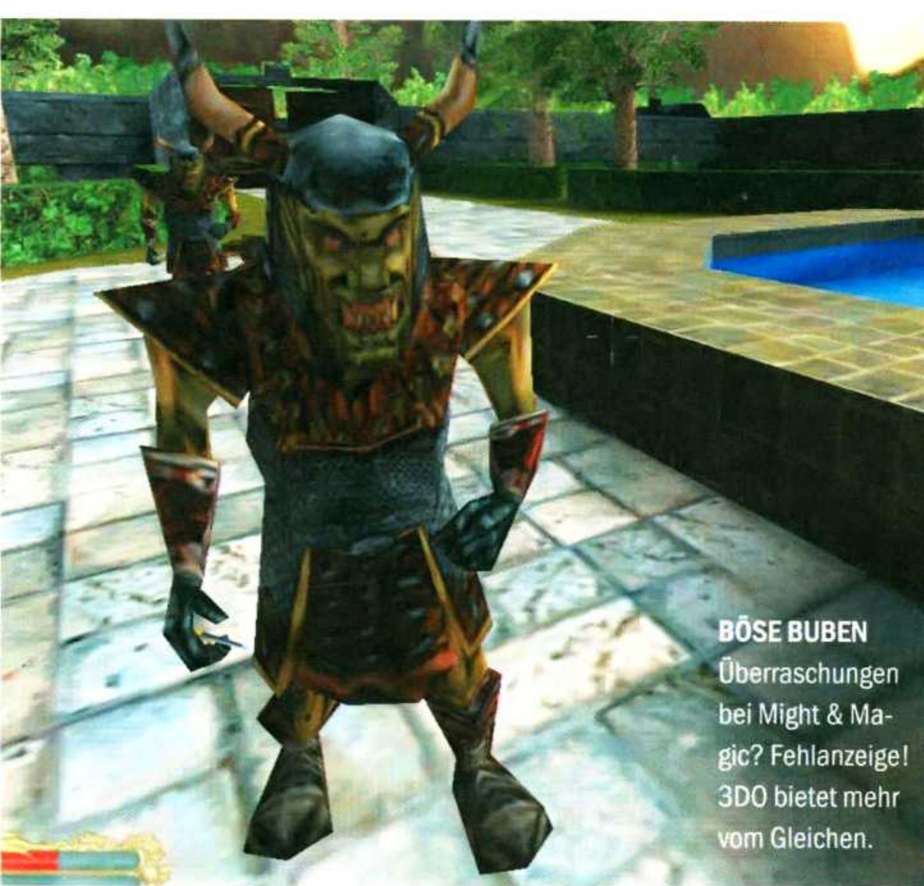
Legende am Ende?

Wann erkennt 3DO, dass **Might & Magic** stirbt? Mit Ausnahme der Strategiehits aus der **Heroes**-Reihe wurde die ehemals wertvolle Marke zielsicher den Gully runtergeschludert.

Da sind die Rollenspiele seit dem sechsten Teil der gleiche Käse: hässlich und stereotyp. Während **Baldur's Gate** Morde oder Entführungen enthält und gegen Filme wie **Blair Witch Project** stichelt, schickt einen **Might & Magic** weiter stupide von Dungeon zu Dungeon, um dolle Gegenstände zu finden, und am Ende verdreschen wir einen bösen Buben. Aufputschmittel retten vor dem Sekundenschlaf am Maussteuer.

Was 3DO mit **Legends of Might & Magic** angestellt hat, ist noch schlimmer. Ein berauschender Taktik-Shooter sollte es werden. Was für ein Bluff! Tatsächlich hat 3DO für die Produktion zwar eine moderne Version der Lith-Tech-Engine gekauft, die auch für **No One Lives Forever** benutzt worden ist. Ein guter Ansatz – aber ausgereizt haben sie das Ding überhaupt nicht. Hey, **Half-Life** sieht heute so gut aus wie **Legends**. Müssen wir mehr sagen? Dass die Action so langsam ist, als würde eine Zeitlupen-Szene für **Matrix** gedreht, disqualifiziert **Legends** im schnellsten Genre sowieso.

Wenn 3DO die Marke retten will, hilft nur eines: die Fans mit **Might & Magic 9** überraschen – und zwar positiv. Bei **Heroes of Might & Magic 4** haben wir ohnehin keine größeren Bedenken, denn die Serie überzeugt durch beständige Qualität.



BÖSE BUBEN Überraschungen bei Might & Magic? Fehlanzeige! 3DO bietet mehr vom Gleichen.



ARMER DRACHE Der Action-Ableger Legends of M&M ist grässlich.

DÜSTERE ZEITEN Nach acht Folgen Might & Magic wird es Zeit für frisches Rollenspiel-Blut.

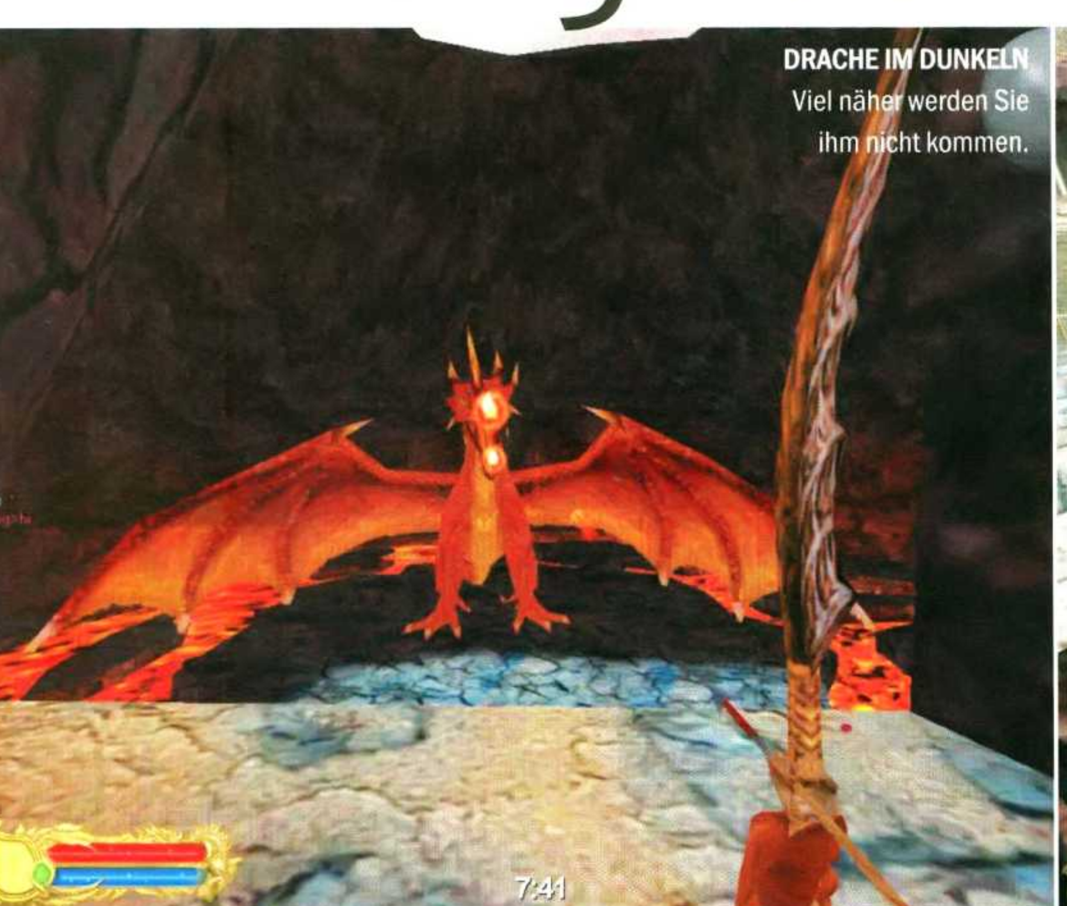
Die PC-Games-Referenzen: ACTION

Titel	Beschreibung	Wertung	Ausgabe	Durchschnittlicher Preis
Unreal Tournament	Ego-Shooter	92	09/99	Infogrames, ca. DM 30,-
Dark Project 2 – The Metal Age	Action-Adventure	91	05/00	Eidos Interactive, ca. DM 80,-
Half-Life (dt.)	Ego-Shooter	91	12/98	Havas Interactive, ca. DM 70,-
No One Lives Forever	Ego-Shooter	91	01/01	Electronic Arts, ca. DM 80,-
Max Payne	Action	90	09/01	Take 2, ca. DM 90,-
Clive Barker's Undying	Ego-Shooter	89	04/01	Electronic Arts, ca. DM 80,-
Deus Ex	Action-Adventure	89	08/00	Eidos Interactive, ca. DM 80,-
System Shock 2	Action-Adventure	89	10/99	Electronic Arts, ca. DM 30,-
Half-Life: Gunman Chronicles	Ego-Shooter	88	12/00	Havas Interactive, ca. DM 80,-
Rayman 2 – The Great Escape	Jump & Run	88	12/99	Ubi Soft, ca. DM 80,-
B-17 Flying Fortress 2	Flugsimulation	87	01/01	Infogrames, ca. DM 80,-
Mechwarrior 4: Vengeance	Kampfroboter	85	01/01	Microsoft, ca. DM 90,-
Star Trek: Voyager – Elite Force	Ego-Shooter	85	10/00	Activision, ca. DM 80,-
SWAT 3	Taktik-Shooter	85	02/00	Havas Interactive, ca. DM 70,-
Drakan	Action-Adventure	84	10/99	Infogrames, ca. DM 30,-
Unreal	Ego-Shooter	84	08/98	Infogrames, ca. DM 30,-
Counter-Strike 1.0	Taktik-Shooter	84	02/01	Havas Interactive, ca. DM 30,-
Outcast	Action-Adventure	84	08/99	Infogrames, ca . DM 30,-
Starlancer	Weltraum-Action	84	06/00	Microsoft, ca. DM 90,-
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Action-Adventure	82	11/00	Take 2, ca. DM 80,-

HIGHLIGHTS



Legends of Might & Magic



DRACHE IM DUNKELN Viel näher werden Sie ihm nicht kommen.



ANSICHTSSACHE Schönheit strahlt bekanntlich von innen.

Ein Rollenspielableger versucht sich als Shooter und **lädt zu mittelalterlichen Netzwerkkämpfen**. Wenige merken's.

Fünf Minuten – die Uhr tickt los. Sechzehn Kämpfer, verteilt auf zwei Teams, rufen ein Kaufmenü auf, um sich mit Waffen einzudecken. Je nach Kontostand und Vorliebe bestellen sie Gravitationsäxte, Blitzstäbe oder Feuerpfeilbögen. Dann geht es auf die Positionen. Während die eine Mannschaft im Inneren einer Burg möglichst alle denkbaren Eingänge besetzt und über eine entführte Prinzessin wacht, versucht die andere, die Geisel zu befreien und nach Hause an Daddys behaarte Königsbrust zu eskortieren. Wer gewinnt, hängt zum einen davon ab, wer besser schießen, fechten und ausweichen kann. Zum anderen entscheidet das koordinierte Vorgehen im Team. Nach jeder Runde bekommen die Sieger Punkte und Geld gutgeschrieben, anschließend geht es von vorne los.

Legends of Might & Magic ist eine **Counter-Strike**-Kopie, die auf 20 Karten drei Wettbewerbe veranstaltet. Der Streit um die adelige Göre ist die erste Variante. In der zweiten geht es darum, einen Drachen schneller zu töten, als es die Konkurrenten tun. Die dritte Disziplin ähnelt Capture-the-Flag: Alle versuchen, ein Schwert, das irgendwo im Level aus einem Stein ragt, zu klauen und ins eigene Lager zu schaffen. Neben Geschwindigkeit, Grafik und Steuerung untertrifft der Abklatsch sein Vorbild dummerweise im wichtigsten Punkt: Selten spielen im Internet mehr als 50 Leute mit. DANIEL CH. KREISS


TESTURTEIL
LEGENDS OF MIGHT & MAGIC

ENTWICKLER 3DO
ANBIETER Infogrames
PREIS Ca. DM 80,-
TERMIN Erhältlich
BENÖTIGT Pentium II 300, 64 MB RAM, HD: 550 MB
EMPFOHLEN Pentium III 500, 128 MB RAM, HD: 550 MB
UNTERSTÜTZT Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk 16, Internet 16, 1 Spieler pro Packung

58

GRAFIK 50%
Blockig, blass und dennoch langsam.

SOUND 60%
Die deutsche Sprachausgabe ist witzig.

STEUERUNG 60%
Reagiert etwas zu träge, sonst Standard.

MEHRSPIELER 60%
Idee: gut. Ergebnis: Nicht.

MEINUNG
DANIEL CH. KREISS



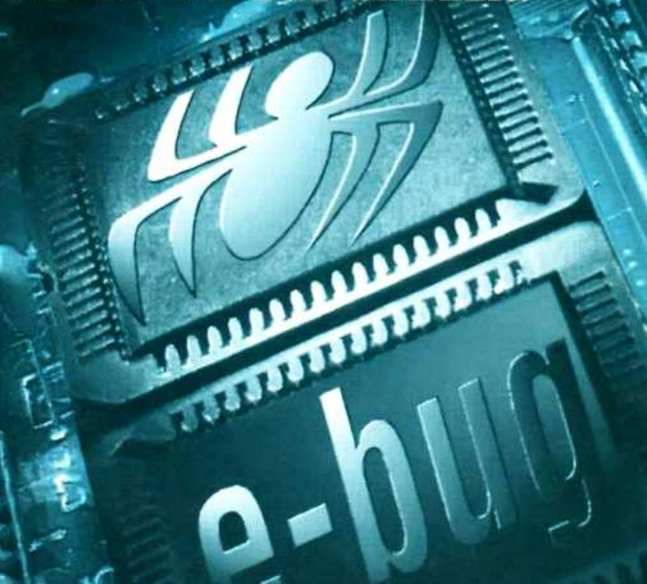
Das sollen trainierte Ritter sein? Eher Greise im Schlafmitteldelirium.

Kennen Sie Stadler und Waldorf aus der **Muppet Show**? Das sind die beiden Opas mit den Knautschgesichtern – nie in Bewegung, immer am Schimpfen. Wie einer von denen komme ich mir in **Legends of Might & Magic** vor: Ich drücke und drücke auf die Renn-Taste, trotzdem schlurfe ich wie ein Rheumakranker. Vor Treppen hoffe ich immer wieder vergeblich, dass im Kaufmenü auch Liftas angeboten werden. Und mit Schwertern fuchtel ich nur noch, um meinem Gemecker Nachdruck zu verleihen – denn gegen Distanzwaffen sind die Teile so effektiv wie Zahnstocher. Noch mehr regen mich die optischen Großtaten von 3DO auf: Was bitte machen die Künstler dort? Glauben die, Grafik entwickelt sich von alleine weiter, wenn man sie eintopft, gießt und gelegentlich düngt? Dieselbe Engine hat **No One Lives Forver** dargestellt – aber da war sie besser getunt.

www.e-bug.de

- **Aktuell:** Preise nur im Web – stündlich aktuell.
- **Schnell:** Versand innerhalb 24 Stunden
- **Hammerpreise:** Dafür hier keine endlosen Preislisten ...
- **Günstig:** Keine Versandkosten

  ab 3000 DM Bestellwert.
- **Fair:** 14 Tage Rückgaberecht – ohne Wenn und Aber!
- **Safe:** Seit mehr als 5 Jahren am Markt.
- **Händler:** Wir arbeiten gern mit Ihnen zusammen. Sprechen Sie uns an.
- **jobs@e-bug.de:** Wir suchen Mitarbeiter Mailen Sie uns einfach.



e-bug ist eine Handelsmarke der
BUG Computer Components AG
Postfach 12 63 31070 Delligsen
mail: sales@e-bug.de
Tel.: 0 51 87-910190
Fax: 0 51 87-910180

Intel & AMD

Produkt	Preis
AMD Duron 800MHz	119DM
AMD Duron 950MHz	229DM
AMD Duron 950MHz	239DM
AMD K7 Athlon 1,0GHz C 256KB Thunderbird	259DM
AMD K7 Athlon 1,3GHz C 256KB Thunderbird	339DM
AMD K7 Athlon 1,4GHz C 256KB Thunderbird	429DM
Intel PIV 1.3GHz tray	369DM
Intel PIV 1.7GHz boxed	999DM
Intel PIII 1GHz 256KB FCPGA EB Box133FSB	599DM

Festplatten

Produkt	Preis
20.0GB IDE Western Digital WD200BB 7200rpm	209DM
20.4GB IDE Fujitsu MPG3204AH 7200rpm	209DM
30.7GB IDE Fujitsu MPG 3307AT 5400rpm	219DM
30.7GB IDE Maxtor Diamondmax 5T030H3 7200rpm	269DM
41.0GB IDE IBM IC35L040 7200rpm	279DM
40.2GB IDE Western Digital WD400AB 5400rpm	229DM
60.0GB IDE Western Digital WD600AB 5400rpm	299DM
61.5GB IDE IBM IC35L060 7200rpm	449DM
81.9GB IDE Maxtor 536DX 4W080H6 5400rpm	559DM
100 GB IDE Maxtor 536DX W100H6 5400rpm	639DM

Mainboards

Produkt	Preis
Asus A7M266/550/WOL/2DIMM SocketA Retail	399DM
Asus CUSL2/533/WOA/Intel815e für FCPGA	359DM
Elitegroup K7VZA-100 Rev.3 VIA KT133-A	159DM
Elitegroup K7AMA SocketA AliM1645 FSB266	199DM
Epox EP-8 KTA3 Pro AMD Athlon Via-KT133A	259DM
Gigabyte 7DXR Raid SocketA Retail ATA100	389DM
ENMIC 8TTX+ AMD SocketA VIA KT133A Raid	299DM
MSI 6380 K7T-266 Pro-Raid SocketA VIA-KT	389DM

Grafikarten

Produkt	Preis
Asus 32MB V7700 GeForce2 GTS Retail	359DM
Asus 64MB V8200 Pure GeForce3 Retail	899DM
Elsa 64MB Gladiac511 GForce2 MX400 AGP	239DM
Elsa 64MB Gladiac920 GForce3 TV-Out	889DM
Hercules 64MB 3DProphetKyroII 4500 BULK	269DM
MSI StarForce 822 GeForce3 TVOut	879DM
MSI StarForce 831 GeForce2 PRO TVOut	359DM

Online weitere Produkte verfügbar...

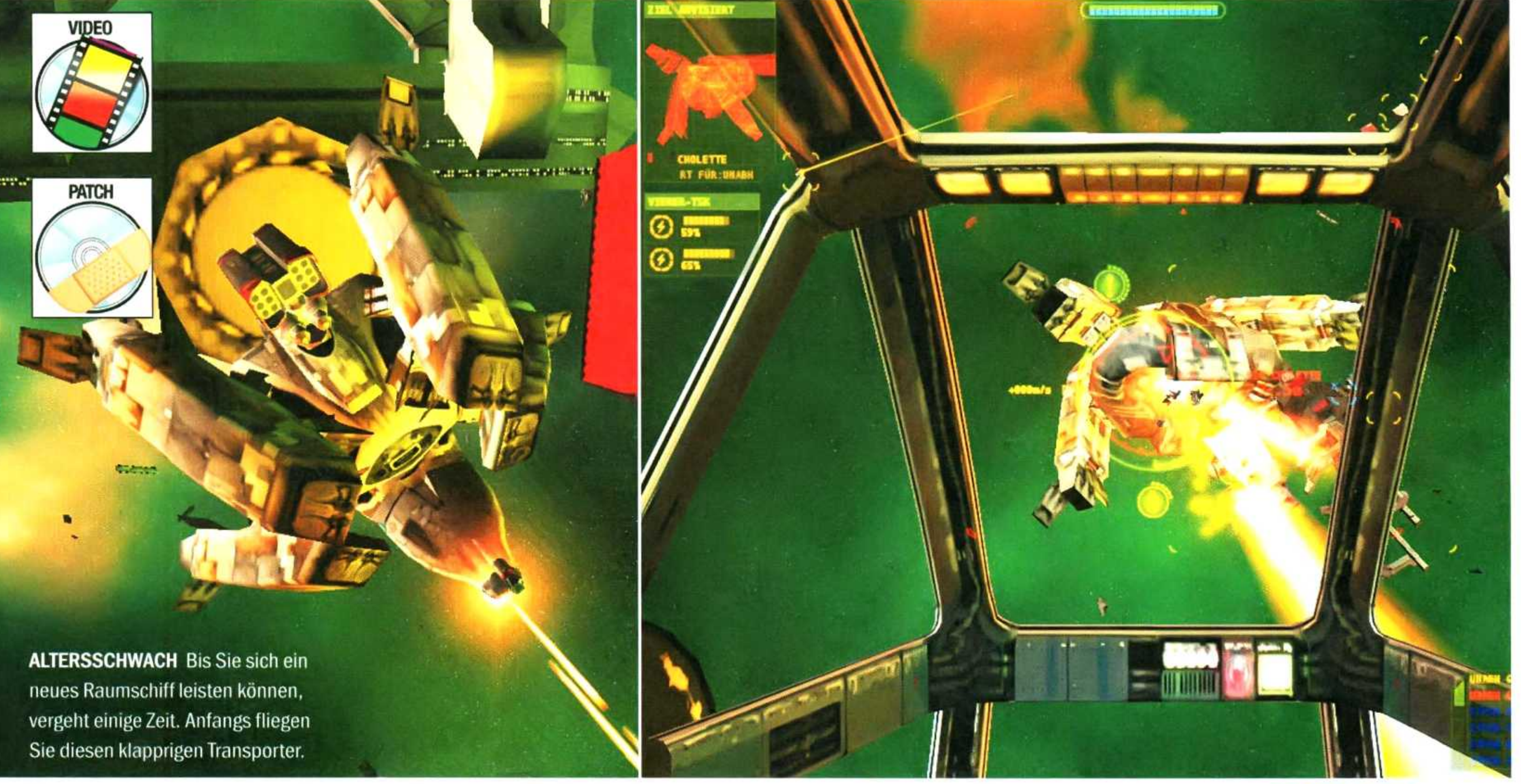
... immer ein bitchen schneller!!



I-War 2: Edge of Chaos

VIDEO

PATCH



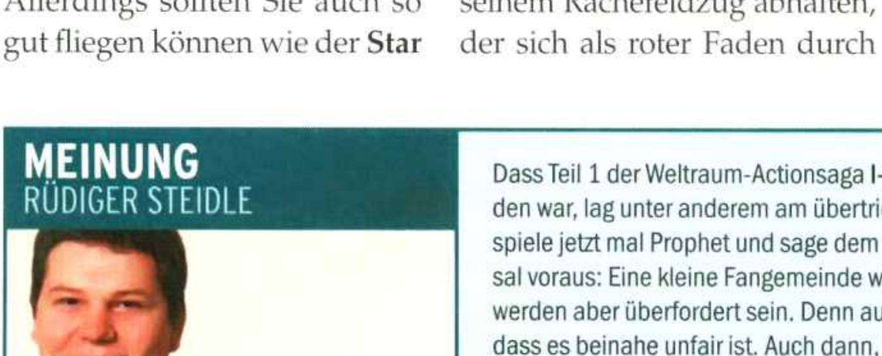
ALTERSSCHWACH Bis Sie sich ein neues Raumschiff leisten können, vergeht einige Zeit. Anfangs fliegen Sie diesen klapprigen Transporter.

SCI-FI-SPEKTAKEL Bunte Nebel, blitzende Laser, gleißende Explosionen: I-War 2 macht echt was her.

So spektakulär war der Weltraum noch nie: Edge of Chaos entführt Sie in ein buntes, aber tödliches Universum.

Die schillernden Nebel, leuchtenden Sternhaufen und Planeten in **Independence War 2** lassen sogar Aufnahmen des NASA-Teleskops Hubble verblassen. Die Grafik des Weltraum-Actionspiels ist top und läuft dabei auch auf schwächeren Rechnern noch flüssig. Wenn Sie dann noch die Soundkulisse genießen, werden Sie sich in **Edge of Chaos** fühlen wie Han Solo im Rasenden Falcon. Allerdings sollten Sie auch so gut fliegen können wie der **Star Wars**-Held: Die Schiffskontrollen erfordern einige Einarbeitungszeit. Das liegt nicht nur daran, dass die Entwickler sich bemüht haben, den Raumflug möglichst realistisch (sprich: kompliziert) umzusetzen, sondern auch an der nicht gerade perfekten Bedienung. Ohne einen guten Joystick sind Sie aufgeschmissen.

Solche Widrigkeiten können die Hauptfigur Cal Johnston natürlich nicht von seinem Rachefeldzug abhalten, der sich als roter Faden durch die Story zieht. Schließlich muss er seinen ermordeten Vater rächen. So machen Sie sich also zunächst von Cals Piratenbasis aus auf, Frachtschiffe auszurauben, um das nötige Kleingeld für neue Schiffe und Waffen zusammenzusparen. Neben solchen Zufallsgefechten, die Sie ganz nach Belieben erledigen können, stehen rund 50 Hauptmissionen auf dem Programm, die die leider hauptsächlich in drögen Textbotschaften erzählte Geschichte weiterführen. RÜDIGER STEIDLE



MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

Eigentlich könnte man in I-War 2 viel Spaß haben – wenn es nicht so höllisch schwierig wäre.

Dass Teil 1 der Weltraum-Actionsaga **I-War** kein großer Erfolg beschieden war, lag unter anderem am übertriebenen Schwierigkeitsgrad. Ich spiele jetzt mal Prophet und sage dem Nachfolger ein ähnliches Schicksal voraus: Eine kleine Fangemeinde wird ihn lieben, die meisten Piloten werden aber überfordert sein. Denn auch **Edge of Chaos** ist so schwierig, dass es beinahe unfair ist. Auch dann, wenn die Überfälle zur Routine geworden sind, stirbt man in den Story-Missionen tausend Tode, bis man sie mal mit einem Trick oder durch Zufall absolviert. Und selbst wenn Sie sich zur X-Wing-Elite zählen, werden Sie sich über die trockene Präsentation der Story und die in einigen Punkten misslungene Bedienung (Stichwort: Sternkarte) ärgern. Schade, denn technisch ist **I-War 2** klasse und dank der freien Handlung könnte man lange Freude haben.



TESTURTEIL I-WAR 2

ENTWICKLER	ANBIETER
Particle Systems	Infogrames
PREIS	**TERMIN**
Ca. DM 80,-	Erhältlich
BENÖTIGT	**EMPFOHLEN**
Pentium II 400	Pentium III 750
64 MB RAM	128 MB RAM
HD: 750 MB	HD: 750 MB

UNTERSTÜTZT
Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1, Netzwerk 8, Internet 8
8 Spieler pro Packung

67

GRAFIK	90%
Der Weltraum sah nie besser aus.	
SOUND	80%
Trägt seinen Teil zur Atmosphäre bei.	
STEUERUNG	60%
In einigen Punkten misslungen.	
MEHRSPIELER	60%
Nette Spielmodi, nicht überragend.	

Performance hat einen Namen...



www.klierdesign.de



Game Theater XP

- Die perfekte Lösung für Gamer und Musik-Fans
- Externes Rack mit Anschlüssen für:
- 6 analoge Ausgänge, S/PDIF-In und –Out
- 4x USB, MIDI, Gameport
- Dolby Digital®-Decodierung mit Power DVD



Ausgabe 8/2001, Game Theater XP

Gamesurround Muse XL

- Vier Lautsprecherausgänge
- Headset mitgeliefert
- Unterstützt EAX™ und Sensaura™
- Umfangreiches Softwarebundle im Lieferumfang



3D Prophet 4000 XT

- Hidden Surface Removal und Tile-Engine
- Bestechende Bildqualität
- Basiert auf dem Kyro™-Chip
- 32 MB Grafikkspeicher
- auch mit TV-Ausgang erhältlich



3D Prophet 4500

- Hohe Performance durch Hidden Surface Removal und Tile-Engine
- Hervorragendes Preis-/Leistungsverhältnis
- Basiert auf dem Kyro 2™ -Chip
- 64 MB Grafikkspeicher
- auch mit TV-Ausgang erhältlich

Computer Spiele Preis-Leistungs-Sieger

Ausgabe 8/2001, 3D Prophet 4500



erhältlich bei:

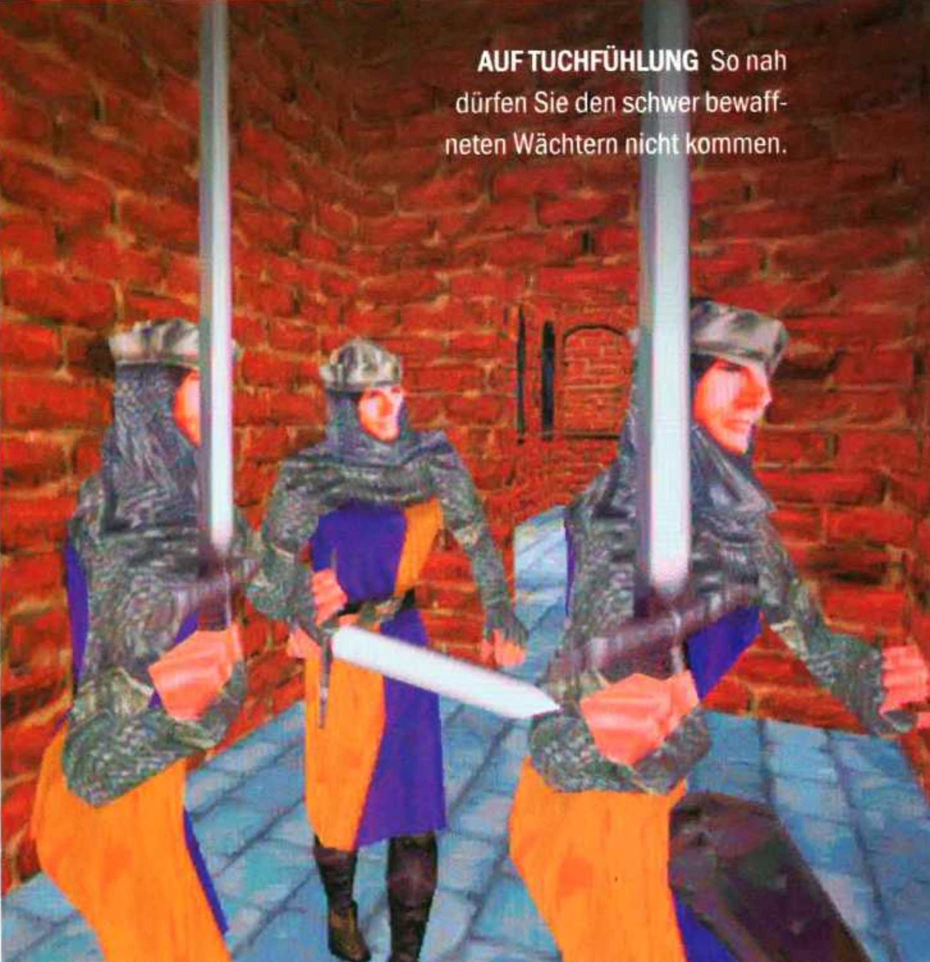
KARSTADT

de.hercules.com

Classics



GOTTESHAUS Um sich nicht zu verlaufen, sollten Sie in dieser riesigen Kathedrale regelmäßig Ihre Karte konsultieren.



AUF TUCHFÜHLUNG So nah dürfen Sie den schwer bewaffneten Wächtern nicht kommen.

Dark Project 2: **The Metal Age**



Schleichen statt Ballern: Meisterdieb Garrett ist wieder auf der Pirsch und bringt ahnungslose Zeitgenossen um ihre Ersparnisse.

Gute Vorsätze und finanzielle Engpässe vertragen sich nicht gut miteinander. Eigentlich wollte Garrett nach den Ereignissen von **Dark Project 1** Dietrich und Totschläger an den Nagel hängen und ehrbar werden. Zu Beginn von Teil 2 geht ihm allerdings das Bargeld aus und so schleicht der Meisterdieb alsbald wieder durch die Nacht, erleichtert dicke Krösusse um ihre Habseligkeiten und kommt dabei einer finsteren Verschwörung auf die Spur. Genau wie im Vorgänger spielen Sie die kriminellen Abenteuer aus der Ego-Perspektive nach. Dabei ist umsichtiges Vorgehen Trumpf. Garrett ist ein Meister im Schlossknacken, Schleichen und Auskundschaften, was Körperkraft und Kampfkünste angeht, kann er jedoch nicht mit den schwer bewaffneten Wächtern mithalten. Direkte Konfrontationen mit diesen rüden Burschen enden zumeist mit dem Tod des Helden, weshalb Sie den Zweikampf meiden und sich stattdessen auf Angriffe aus dem Hinterhalt verlassen sollten. Grafisch war das Spiel schon zum Erscheinungstermin nicht mehr taufrisch; dies allerdings wird durch die düstere Atmosphäre, cleveres Missionsdesign und extrem smartes Gegnerverhalten mehr als wettgemacht.

Anbieter........... Eidos (Sat.1-Games)
Preis .... Ca. DM 20,-

Wussten Sie schon, dass ...

- ... das Konzept zu **Dark Project 1** ursprünglich von Warren Spector stammte? Derzeit werkelt der **Deus Ex**-Macher übrigens am dritten Teil der **Dark Project**-Reihe.
- ... Sie es in **Dark Project 2** im Gegensatz zu Teil 1 nicht mehr nur mit menschlichen Gegnern, sondern auch mit Maschinen zu tun kriegen? Die Blecheimer bekämpfen Sie am besten mit Wasserpfeilen.

Gut & Günstig:

Daikatana



Eidos (Sat.1-Games), ca. DM 20,-

Jahrelang warteten Actionspieler auf John Romeros vermeintliches Meisterwerk. Als es endlich so weit war, konnte der Ego-Shooter zwar nicht die in ihn gesetzten hohen Erwartungen erfüllen, dank ordentlichen Leveldesigns und brauchbarer Grafik lohnt sich **Daikatana** zum Budgetpreis aber allemal.

The Nomad Soul



Eidos (Sat.1-Games), ca. DM 20,-

In **Nomad Soul** werden Sie telepathisch in eine fremde Dimension entführt und müssen mehr oder minder schwere Rätselaufgaben lösen. Per Seelenwanderung können Sie in unterschiedliche Charaktere schlüpfen und im Shooter-Modus geben Sie Ihren Gegnern mit der Knarre Saures.

Echt scharf !

Ab 429,-DM







Professional Serie



Value Line Serie



Infos unter www.ctx-computer.de

Perfect Vision Serie

CTX Highlights:

EX710F	PR960F	VL1300	PV520
17" Expert Flat	19" FD Trinitron ®	21" FST	15,1" LCD-TFT
0,25mm Dot	0,24mm Streifen	0,25mm Dot	0,297mm Dot
max. 1600 x 1200	max. 1920 x 1440	max. 1800 x 1440	120/110° Blickwinkel
203 Videobandb.	232 Videobandb.	250 Videobandb.	350 : 1 Kontrast
30 - 97 kHz H.Sync.	30 - 110 kHz H.Sync.	30 - 115 kHz H.Sync.	31 - 60 kHz H.Sync.
50 - 160 Hz V. Sync.	50 - 160 Hz V. Sync.	50 - 160 Hz V. Sync.	58 - 75 Hz V. Sync.
TCO99	TCO99	TCO99	TCO99
Flat Monitor	BNC, USB Hub	BNC	Pivot Funktion

Alle CTX Monitor inclusiv 3 Jahre Vor-Ort-Service.

Erhältlich bei folgenden Distributoren:

ETC............... Tel: 02151 - 3 37 46 13
Campus.......... Tel: 02241 - 9 41 10
More.............. Tel: 030 - 35 14 11 00
Lintec............ Tel: 034298 - 7 13 00
Devil.............. Tel: 0531 - 21 54 00
FSE................ Tel: 06331 - 53 80
Transtec......... Tel: 07071 - 70 33 51
Monitor2000... Tel: 0711 - 7 81 97 90
CTT................ Tel: 089 - 420 900 90
Atelco............ Tel: 0800 - 11 44 44 4

CTX Computer GmbH
Forum Str. 10a
41468 Neuss
Tel: 0 21 31-34 99 10
www.ctx-computer.de



The Monitor Specialists

2001 - CTX Computer GmbH. Produktbezeichnungen und Logos sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller. Technische Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

tOL3R@nZ r00lz

[AA]Damjano
Jörg Drescher, 18 Jahre

Clan: Adleraugen
www.adleraugen.de.tt
Spielt Age of Empires/Kings, Counter-Strike.
Ist seit 2 Jahren Online-Spieler.
Größter Erfolg: 2. Platz AOE-Masters.

Statement:
„Ich finde diese Aktion der PC Action super. Wenn jeder Teil unserer Gesellschaft seinen Beitrag leistet, wird es gelingen, Rechtsradikalismus einzudämmen. Und wir Gamer sollten das unterstützen."

mTw.pca|Zulu
René Korte, 27 Jahre

Clan: Mortal Teamwork|PC Action
www.mymtw.de
Spielt Q2, Q3, Everquest.
Ist seit 3 Jahren Online-Spieler.
Größte Erfolge: Zweimaliger DECL-Gewinner, Clanbase-Finale, OGL-Finale.

Statement:
„Ich spiele online, weil ich Freunde treffen möchte – Nationalitäten spielen dabei keine Rolle."







[IC]Perdita
Simone Reusch, 25 Jahre

Clan: Insanity Circles
www.ic-clan.de
Spielt Counter-Strike.
Ist seit 2 Jahren Online-Spielerin.
Größter Erfolg: ESPL Premier League.

Statement:
„Ich spiele online weil man dort neue Leute kennenlernt. Dass diese oft aus anderen Ländern kommen, macht das Spiel sowie den Chat nur interessanter und man lernt andere Kulturen und Mentalitäten kennen."

[pG]Rocky
Marcus Amend, 17 Jahre

Clan: Pro-Gaming
www.pro-gaming.de
Spielt FIFA 2001, Counter-Strike.
Ist seit 2 Jahren Online-Spieler.
Größte Erfolge: 1. Platz Gonzoliga Battle 2001, Qualifikation zu den World Cyber Games.

Statement:
„Ich unterstütze die Kampagne Gamer gegen Rechts, weil ich denke, dass auch oder gerade im Bereich der PC-Spiele etwas gegen Rechtsradikalismus getan werden muss."

[pG]Korn
Dominik Kofert, 20 Jahre

Clan: Pro-Gaming
www.pro-gaming.de
Spielt Starcraft/Broodwar.
Ist seit 2,5 Jahren Online-Spieler.
Größter Erfolg: Achtelfinale der World Cyber Games.

Statement:
„Beim Online-Gaming spielt es für mich überhaupt keine Rolle, wo jemand herkommt, welche Religion er hat oder wie er aussieht."



Eine Initiative von:



„E-Sport ist eine echte Jugendbewegung. Jeden Tag messen sich hunderttausende Electronic Gamer auf der ganzen Welt in Strategie-, Sport- oder 3D-Action-Spielen.

E-Sport ist multikulturell. Durch das Internet und internationale Wettbewerbe kennt die Gamer-Gemeinschaft keine Grenzen.

E-Sport ist tolerant. Denn nirgendwo spielen Herkunft und Hautfarbe eine untergeordnetere Rolle als beim Zocken.

Aus diesen Gründen rufen wir alle Fans von Computer- und Videospielen dazu auf, gegen idiotische Ausländerfeindlichkeit, Gewaltverherrlichung und rechte Ideologien ein Zeichen zu setzen. Denn derartige Auswüchse haben mit den Prinzipien der Electronic-Gamer-Community rein gar nichts zu tun.

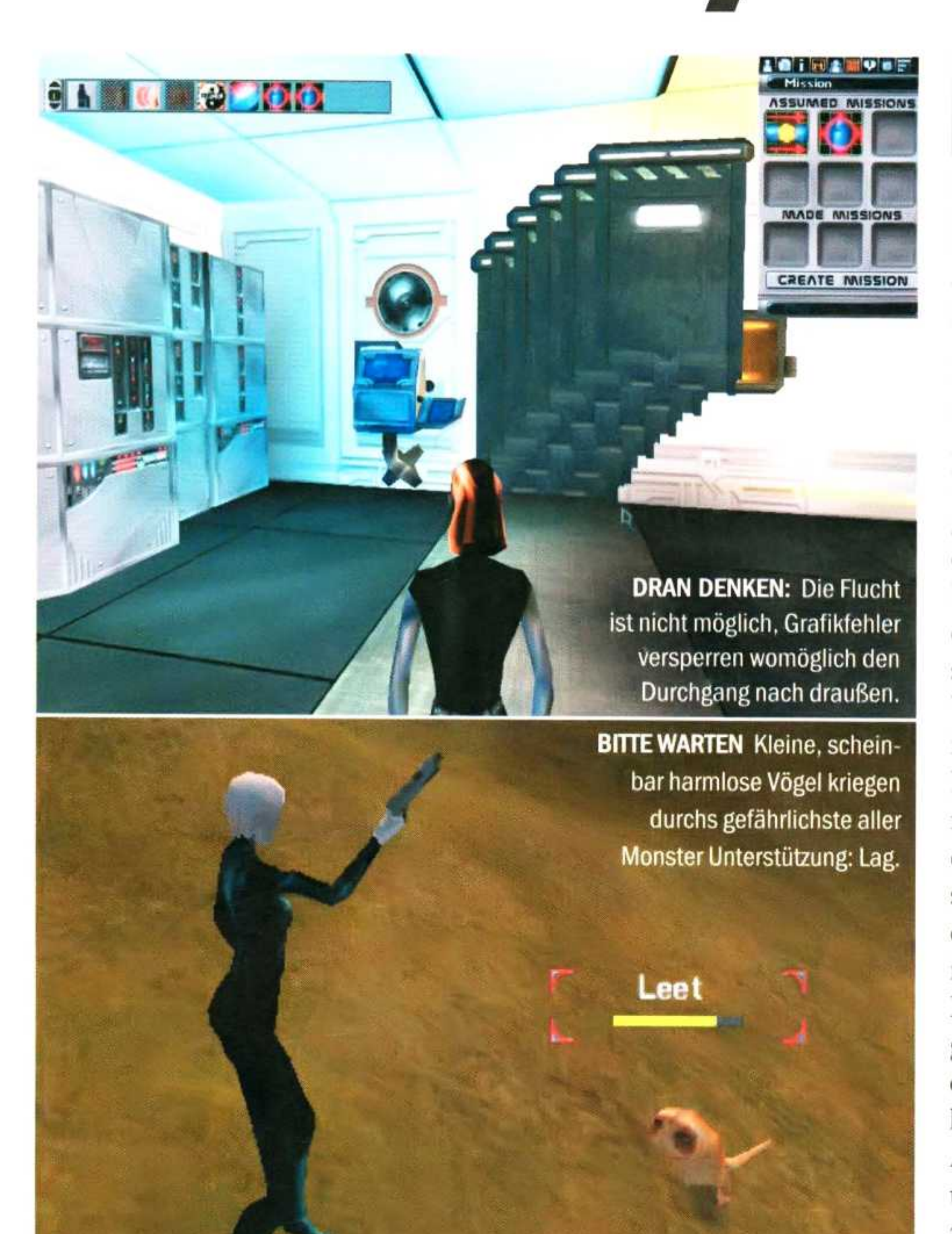
Darum, Gamer dieser Welt, vereinigt euch. Bekennt euch gegen Rechts und tragt euch ein unter:

***www.gamer-gegen-rechts.de**"*

Ihre Experten

DANIEL KREISS GEORG VALTIN

Wenn der Name Programm wird: Anarchy Online



DRAN DENKEN: Die Flucht ist nicht möglich, Grafikfehler versperren womöglich den Durchgang nach draußen.

BITTE WARTEN Kleine, scheinbar harmlose Vögel kriegen durchs gefährlichste aller Monster Unterstützung: Lag.

Funcoms Online-Rollenspiel **Anarchy Online** ging am 27. Juni offiziell an den Start – und degradierte tausende Spieler zu Beta-Testern: Wenn die Verbindung im Minutentakt abbricht, unsichtbare Gegner durch Wände attackieren und Grafikfehler Durchgänge versperren, dann möchte man den frisch erworbenen Account, der immerhin knapp 25 Mark im Monat kostet, am liebsten gleich wieder kündigen. Doch selbst das entpuppt sich noch als Ding der Unmöglichkeit. Anscheinend haben die Designer in ihrer Hektik vergessen, ein entsprechendes Account-Verwaltungsprogramm mitzuliefern. Der obligatorische Entwicklerkommentar lautet: „Wir arbeiten mit Hochdruck an der Beseitigung der Probleme." Bis jetzt beschränkt sich die größte Verbesserung allerdings darauf, überhaupt länger als fünf Minuten spielen zu können. Bis Funcom nicht unzählige Bugs ausgemerzt und die Serverstabilität auf ein akzeptables Niveau gebracht hat, empfehlen wir: Finger weg von **Anarchy Online**! Weil der Titel unserer Meinung nach in seinem jetzigen Stadium unspielbar ist, verzichten wir in dieser Ausgabe auf einen Testbericht.

Die PC-Games-Referenzen: ABENTEUER

Titel	Beschreibung	Wertung	Ausgabe	Durchschnittlicher Preis
Baldur's Gate 2	Rollenspiel	92	11/00	Virgin Interactive, ca. DM 80,-
Diablo 2	Rollenspiel	91	08/00	Havas Interactive, ca. DM 80,-
Baldur's Gate	Rollenspiel	87	02/99	Virgin Interactive, ca. DM 50,-
Grim Fandango	Adventure	86	01/99	THQ, ca. DM 50,-
Flucht von Monkey Island	Adventure	86	01/01	Electronic Arts, ca. DM 90,-
Vampire: Die Maskerade	Rollenspiel	86	08/00	Activision, ca. DM 80,-
Baphomets Fluch 2	Adventure	85	10/97	Virgin Interactive, ca. DM 20,-
Gothic	Rollenspiel	85	04/01	Phenomedia, ca. DM 80,-
Ultima: Ascension	Rollenspiel	85	02/00	Electronic Arts, ca. DM 80,-
Final Fantasy 8	Rollenspiel	84	03/00	Eidos, ca. DM 50,-
Planescape Torment	Rollenspiel	84	02/00	Virgin Interactive, ca. DM 40,-
Monkey Island 3	Adventure	83	01/98	THQ Classic, ca. DM 30,-
Blade Runner	Adventure	83	01/98	Electronic Arts, ca. DM 30,-
Darkstone	Rollenspiel	83	10/99	Electronic Arts, ca. DM 30,-
Discworld Noir	Adventure	82	07/99	-
Nox	Rollenspiel	82	03/00	Electronic Arts, ca. DM 30,-
King's Quest 8: Mask of Eternity	Adventure	81	01/99	Havas Interactive, ca. DM 15,-
Icewind Dale	Rollenspiel	81	09/00	Virgin Interactive, ca. DM 90,-
Summoner	Rollenspiel	81	06/01	THQ, ca. DM 80,-
Anachronox	Rollenspiel	80	08/01	Eidos, ca. DM 80,-

HIGHLIGHTS



Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal

UND LOS! Die „Wachende Festung" kann in Baldur's Gate 2 oder in Thron des Bhaal besucht werden.





GRÜNES GIFT Klassisches Rätsel: Wie neutralisiert man den grünen Pfuhl, der immer wieder angriffslustige Schleimhaufen ausstößt?

Genialer Abschluss der fantastischen Rollenspiel-Saga: Im **Kampf um Ihr göttliches Erbe** erklimmen Sie den Thron des Bhaal und finden endlich Frieden.

Spätestens nach dem Abspann von **Baldur's Gate 2** war klar, dass auch der Sieg über Irenicus nur eine Durchgangsstation auf der schier endlosen Reise zum Schicksal des Protagonisten war. In **Thron des Bhaal** nähern Sie sich langsam und unaufhörlich Ihrem Ziel – und je näher Sie ihm kommen, desto heftiger geht es zur Sache. Wie im Film **Highlander** gilt: Es kann nur einen geben, in dem Fall einen Nachfolger von Bhaal. Zu Beginn des Spiels gibt es aber noch jede Menge Nachkommen des Mord-Gottes, die sich jagen, bekämpfen und gegenseitig töten. Sie stecken wie immer bis über beide Ohren im Schlamassel, erhalten nach dem ersten Gefecht aber eine unfreiwillige Pause: Nach einer Teleportation finden Sie sich in einer anderen Dimensionsebene wieder und treffen die Person, die Sie wohl am wenigsten erwartet haben: Sarevok, seines Zeichens Ihr Halbbruder und Erzbösewicht in **Baldur's Gate**. Der Clou: Nach seiner Wiederbelebung und ein paar offenen Worten ist Sarevok bereit, mit Ihnen ins Abenteuer zu ziehen. Und das lohnt sich, denn seine Charakterwerte machen ihn zum besten Kämpfer im Spiel.

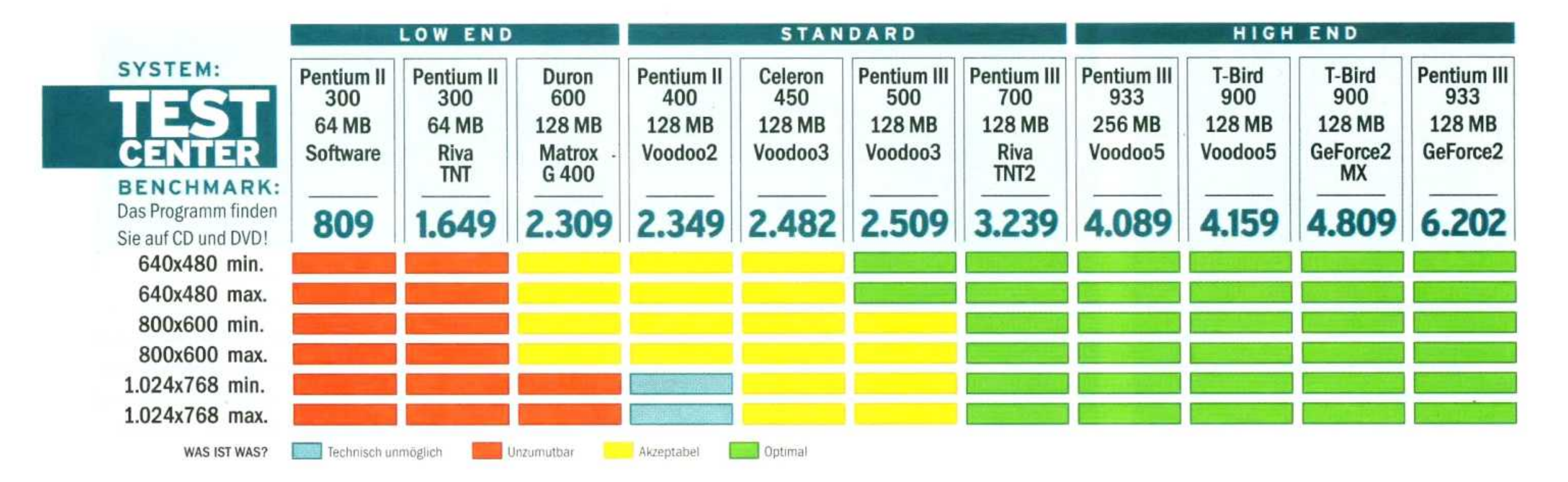
Wenn Sie nicht mit Ihrer Party aus dem zweiten Teil beginnen, dürfen Sie sich nach der Begegnung mit Sarevok sämtliche Nebenfiguren herbeizaubern und Ihre Wunschformation zusammenstellen. Die typischen Eigenarten und Macken behalten Ihre Freunde



RACHE Gegen die lebendig gewordenen Statuen setzt Jaheira den „Sturm der Vergeltung" ein.



SOLL ICH? Da zwei Golems Wache schieben, sollten Sie genau überlegen, ob Sie den Sarg öffnen.



SYSTEM: TEST CENTER
BENCHMARK: Das Programm finden Sie auf CD und DVD!

	LOW END			STANDARD				HIGH END			
System	Pentium II 300 64 MB Software	Pentium II 300 64 MB Riva TNT	Duron 600 128 MB Matrox G 400	Pentium II 400 128 MB Voodoo2	Celeron 450 128 MB Voodoo3	Pentium III 500 128 MB Voodoo3	Pentium III 700 128 MB Riva TNT2	Pentium III 933 256 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB GeForce2 MX	Pentium III 933 128 MB GeForce2
Benchmark	809	1.649	2.309	2.349	2.482	2.509	3.239	4.089	4.159	4.809	6.202
640x480 min.	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
640x480 max.	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
800x600 min.	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
800x600 max.	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
1.024x768 min.	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
1.024x768 max.	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

MEINUNG
GEORG VALTIN



Finale furioso: Der Abschluss der Baldur's-Gate-Saga ist eine Demonstration höchster Rollenspielkunst.

Mit **Thron des Bhaal** findet die **Baldur's Gate**-Saga einen mehr als würdigen Abschluss. Qualitativ knüpft das Add-on nahtlos an das beste Rollenspiel des vergangenen Jahres an. Vielschichtige Charaktere, abwechslungsreiche Kämpfe und eine tiefgründige Story sind für Bioware anscheinend selbstverständlich. Die Aufgaben und Schauplätze orientieren sich stark am Hauptplot, was angesichts der dramatischen Hintergrundgeschichte auch richtig ist. Will man sich doch mal entspannen, lohnt sich der Ausflug in die „Wachende Festung", die zahlreiche mächtige Gegenstände birgt. Spezialfertigkeiten für alle Charakterklassen und neue Zaubersprüche ermöglichen andere taktische Manöver, allerdings ist das bei den heftigen Widersachern auch mehr als nötig. Dass ich deshalb einige Kämpfe mehrmals versuchen musste, störte eigentlich wenig; der Schwierigkeitsgrad ist ausgewogen, unfair wird es nie. Am Ende fällt es fast schwerer, sich von seiner Heldentruppe zu trennen, als den Endkampf zu gewinnen; die Verabschiedung von den Begleitern ist ähnlich bewegend wie in **Planescape Torment**. Danke, Bioware, für viele unterhaltsame, dramatische und spannende Spielstunden!

natürlich: Minsc strebt mit seinem Hamster Boo nach Ruhm und Ehre, Jan Jansen gibt aberwitzige Storys aus seinem Familienalbum zum Besten, Edwin mosert sowieso nur rum und Viconia provoziert mit eindeutig zweideutigen Kommentaren. Apropos: Begonnene Liebschaften werden in **Thron des Bhaal** fortgesetzt. Um Ihnen die Spannung nicht zu nehmen, sei nur verraten, dass Sie an allen Beziehungen viel Spaß haben werden und es jeweils zu sehr bewegenden Momenten kommen wird. Wie in **Baldur's Gate 2** verleihen die Interaktionen zwischen den Partymitgliedern auch dem Add-on jede Menge Tiefgang, den es sonst in keinem anderen Spiel gibt. Zur Atmosphäre tragen weitere Details bei, die der Spielwelt einfach mehr Glaubwürdigkeit verleihen. Da fängt eine Katze im Wirtshaus Mäuse, Elfen liefern sich mit Zwergen Beleidigungsduelle und Volo, Geschichtsschreiber der Forgotten Realms, liest Auszüge aus seinem Werk über die Hauptfigur vor. Dialoge zwischen der Heldentruppe und anderen Charakteren laufen wie gewohnt im Multiple-Choice-Verfahren ab. Auf diese Weise erhalten Sie Quests, Informationen oder beglücken Ihr Gegenüber einfach mit einer Runde Smalltalk. In den Unterhaltungen werden Sie an den Reaktionen bemerken, dass Ihr Charakter inzwischen einen legendären Ruf hat. So sind viele Gesprächspartner bei Androhung von Gewalt auf einmal sehr kooperativ. Nicht die feine Art, aber enorm wirkungsvoll.

> In den Unterhaltungen werden Sie an den Reaktionen bemerken, dass **Ihr Charakter inzwischen einen legendären Ruf hat.**

Im Gegensatz zur Erweiterung **Legenden der Schwertküste** (für **Baldur's Gate 1**) ist **Thron des Bhaal** als Abschluss der Saga eher ein vollwertiges Spiel als eine Erweiterung. Etwa 40 bis 50 Stunden Spielspaß dürfen Sie einplanen, bis Sie zum endgültig letzten Gefecht schreiten. Die fesselnde Story ist in drei Kapitel aufgeteilt, abwechslungsreiche Schauplätze des Landes Tethyr (südlich von Amn) bilden einen stimmigen Rahmen. Die Karte „Wachende Festung" und der zugehörige Auftrag sind übrigens sowohl in **Baldur's Gate 2** als auch in **Thron des Bhaal** spielbar. Dabei handelt es sich um ein komplexes Gefängnis mit fünf Ebe-



HEISSE SACHE Die Spezialfähigkeit „Drachenatem" gehört zu den mächtigsten Waffen von Zauberern.

AUSGETRICKST Yaga-Shura, ein anderes Bhaalskind, muss erkennen, dass wir seine Unverwundbarkeit umgehen können.

ROUTINE Der Umgang mit Drachen gehört inzwischen zu den Standardaufgaben Ihres Heldenteams. In Thron des Bhaal müssen Sie sich mehrfach mit den mächtigen Wesen messen.

KAMPFSAU Die Charakterwerte von Sarevok sind seine beste Bewerbung für einen Platz in der Heldentruppe.

nen. Die Qualität der zahlreichen, dort verborgenen Schätze ist genauso überragend wie die Gegner, die sie hüten: Demi-Liche, Drachen und Dämonen sind selbst für starke Heldentruppen schwer zu knacken. Bis zum Level 40 (8 Millionen Erfahrungspunkte) dürfen die Charaktere aufsteigen und werden damit zu den mächtigsten Figuren der Forgotten Realms. Etwa ab Stufe 20 erlernen die Abenteurer je nach Klasse mächtige Spezialfähigkeiten: Kämpfer attackieren mit Wirbelwind-Angriffen oder vertreiben die Gegner mit Kriegsschreien, Diebe setzen Zeitbomben ein, Kleriker und Zauberer dürfen mit Furcht erregenden Level-10-Zaubersprüchen um sich werfen. Die Kämpfe an sich laufen nach bewährtem Schema ab: Normalerweise agieren sämtliche Figuren in Echtzeit, auf Wunsch pausieren Sie das Geschehen für neue Befehle, Zauber oder die Benutzung eines Gegenstandes. Was uns aufgefallen ist: Einige Schlachten sind im ersten Anlauf kaum zu schaffen, besonders wenn mächtige Magier auf der feindlichen Seite agieren. Die rüsten sich in der Regel mit mehreren Schutzzaubern aus, die sie praktisch immun gegen Angriffe machen. Nur wer entsprechende Sprüche zum Aufheben der Defensive parat hat, darf sich Chancen ausrechnen. Neu in der Steuerung ist die Möglichkeit, mit der Tab-Taste Türen und herumliegende Gegenstände hervorzuheben – sehr nützlich. Dank neuer Sammelbehälter für Tränke und Munition (Pfeile, Bolzen, Kugeln) haben Sie deutlich mehr Platz im Inventar.

Story und Quests harmonieren gut und sind eng miteinander verwoben. Neben dem Hauptplot gibt es diverse Nebenhandlungen. Langeweile kommt dabei nie auf, oft gibt es für ein Problem mehrere Lösungen. Aufmerksame Spieler werden mit zusätzlichen Erfahrungspunkten und Gegenständen belohnt, denn nicht alle Aufgaben stehen im Tagebuch. Die Spielumgebung oder Gespräche mit den Einwohnern geben oft Hinweise auf versteckte Quests. Zwischendurch werden Sie immer wieder mit Ihrer Vergangenheit konfrontiert. Viele offene Fragen aus den ersten beiden Teilen werden beantwortet, die Handlungsstränge laufen meist schlüssig zusammen. Insgesamt ist **Thron des Bhaal** diesbezüglich um einiges logischer als **Baldur's Gate 2**, wo Rollenspiel-Veteranen sich über die eine oder andere Ungereimtheit beschwerten. Nicht so im Add-on, wo Sie je nach Spielweise ein unterschiedliches Ende des Epos herbeiführen und eine von drei Schlussszenen genießen dürfen. GEORG VALTIN



TESTURTEIL
BG 2 – THRON DES BHAAL

91

ENTWICKLER Bioware
ANBIETER Virgin Int.
PREIS Ca. DM 50,-
TERMIN Erhältlich
BENÖTIGT Pentium II 233, 32 MB RAM, HD: 1200 MB
EMPFOHLEN Pentium III 500, 32 MB RAM, HD: 1800 MB
UNTERSTÜTZT Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk 6, Internet 6, 1 Spieler pro Packung

GRAFIK 80%
Schauplätze und Effekte vom Feinsten.
SOUND 90%
Musik und Spracheausgabe sind tadellos.
STEUERUNG 90%
Sinnvoll erweitert und jetzt perfekt.
MEHRSPIELER 90%
Gute Alternative zu Pen & Paper.

Arcanum



LICHT IM DUNKELN Wenige Kulissen im Spiel hinterlassen einen vergleichbar stilvollen Eindruck.



DIE WILDEN Kämpfe im Echtzeitmodus arten in Gewusel aus. Die Pause-Taste rettet vor der Reizüberflutung.

Arcanum lässt Platz für Technik und Magie: **Zwerge tragen Gewehre,** Damen schwingen Flammenschwerter.

Als **Fallout** auf den Markt kam, sah es erschütternd veraltet aus. Doch Rollenspieler liebten die Endzeit-Story und die Freiheiten im Charaktersystem so sehr, dass sie auf die Hässlichkeit pfiffen. **Arcanum** entwarfen einige der Designer von damals nach derselben Philosophie: Bei der Figurenwahl können Sie einen von zwölf Fertigcharakteren nehmen oder aus 8 Eigenschaften und 16 Fähigkeiten einen Wunschhelden basteln. In dessen Haut sitzen Sie dann in einem Zeppelin, der von Orks in Flugzeugen vom Himmel geschossen wird. Niemand außer Ihnen überlebt den Absturz und Ihre Nachforschungen über die Luftattacke eröffnen die Geschichte. Später wird das Aufeinanderprallen von Magie und Technik in **Arcanum** zum Hauptthema: Zauberer sind böse, weil sie Macht an Revolver-Bauer verlieren. Ingenieure hassen alles, was nach Illusion riecht. Spielerisch äußert sich das Reiben der beiden Kräfte auch: So können Sie einerseits Sprüche lernen, die Knoten in die Naturgesetze machen, indem sie zum Beispiel reine Luft anzünden. Außerdem lernen Sie aus Einzelteilen Schusswaffen und andere logisch funktionierende Geräte zu basteln. Währenddesssen reden Sie mit 300 Personen und verhauen 280 Monster in Echtzeit oder in Runden. Die chaotische Actionvariante bleibt dabei allerdings weit hinter **Diablo** zurück. Und wer Zug um Zug kämpft, hat es unverhältnismäßig schwerer. DANIEL CH. KREISS



MEINUNG
DANIEL CH. KREISS



Für Rollenspielsüchtige Pflicht – für die Masse eine sichere Fehlinvestition.

Visuell ist **Arcanum** verführerisch wie ein Flickenteppich von IKEA: Die Figuren ruckeln abgehackt über die Landschaft, als stünden sie unter Strom, und grobkörnige Hintergründe versauen den Anblick weiter. So was will ich mir eigentlich nicht antun. Doch nach gut einer Stunde auf Bewährung lässt das Spiel Muskeln zucken: Die Aufträge verästeln sich, beim Charakterformen kann ich meinen eigenen Stempel dick aufdrücken und die anfangs lahme Story zieht an. Unglücklicherweise funktioniert die Innere-Werte-Masche nur bis zum Kampfsystem: Dass ich in Echtzeit leichter gewinne als in Runden, ist schon unlogisch. Dass ich mir mit mittelstarken Feuerzaubern bereits unschlagbar vorkommen kann, wenn ich durch Golem-Herden marschiere, nervt. Wegen solcher Balancefehler ist **Arcanum** kein neues **Fallout** geworden.

Handy-Power !

Top Cool NEU Mega Fett

F□r Dein Handy, oder als □berraschung f□r Deine Freunde !

Bestell-Hotline 01908 662681
Katalog per Faxabruf 01805 552997 · (24Pf/Min)
Östereich : 0900 515168 (28,16ATS/Min)
Schweiz : 0901 599998 (4,23SFR/Min)

WCOM 3,63DM/Min

Bestell-Hotline anrufen, Handy und Bestellnummer angeben und in wenigen Sekunden kommt Dein Logo/Bildmitteilung oder der Klingelton per SMS auf Dein Handy oder als Überraschung, zu einer Nummer Deiner Wahl! "Logos und Klingeltöne nach Empfang speichern"

Top Klingeltöne

Charts :
15001 A Teens/Upside down
15002 Anastacia/Cowboys and Kisses
15003 DJ Ötzi/Anton aus Tirol
15004 ATB/Let u go
15005 Brothers keeping/Adriano
15006 Bosson/One in a Million
15007 Brandy/Another Day in Paradise
15008 Britney Spears/Dont let me be
15009 Britney Spears/Stronger
15010 Cosmic Gate/Exploration of Space
15011 Crazytown/Butterfly
15012 Daft Punk/One more time
15013 Dante-Thomas/Miss California
15014 Depeche Mode/Dream On
15015 Destiny's Child/Survivor
15016 DJ Bobo/What a feeling
15017 Dj Ötzi/Hey Baby
15018 Dj Tomekk/Return Of the Hip Hop
15019 Emilia/Kiss by kiss
15020 Eminen/Stan
15021 Gorillas/Clint Eastwod
15022 HIM/Gone with the Sin
15023 Janet Jackson/All for you
15024 Joe/Stutter
15025 Christina Aguilera/Lil'Kim,Mya,Pink
15026 Limb Biskit/Rollin
15027 Madonna/What it feels like for a girl
15028 R.Kelly/Fiesta
15029 Missy Elliot/Get ur freak on
15030 No Angels/Daylite
15031 Nelly/E.I.
15032 Niemann/Im Osten
15033 Offspring/Want you bad
15034 OPM/Heaven is a Halfpipe
15035 Public Domain/Operation Blade
15036 R. Kelly/The storm is over now
15037 Wycliff Jean/Perfect Gentleman
15038 Right said Fred/You're my mate
15039 Safri Duo/Played a life
15040 Samy Deluxe/Hab gehört
15041 Shaggy/It wasn't Me
15042 Shaggy/Angel
15043 Sylver/Skin
15044 Wheatus/Teenage Dirtbag
15045 X/Xibit

Verschiedenes:
15046 Aerosmith/Jadet
15047 Atomickitchen/Whole again
15048 Balloon/Technorocker
15049 Bartezz/On the move
15050 Christian/Was kostet Die Welt
15051 d12/I Shit on you
15052 Captain Jack / Iko Iko
15053 DJ One Finger/Housefucker
15054 Emilia/ Big Big World
15055 Europe/The final Coundown
15056 Faith Hill/There you'll be
15057 Fatboy Slim/Star69
15058 Faithless/We come on
15059 Fragma/You are alive
15060 Flying Steps/Breaking it down
15061 Glashaus/Wenn das Liebe ist
15062 Jennifer Lopes/Play
15063 Loona/Baila mi Ritmo
15064 Lou Bega/Gentleman
15065 Marusha/Over The Rainbow
15066 M.Mittermeier/Kumba Jo
15067 M.Thornton/Love how you
15068 Limp Bizkit/My way
15069 Melanie B./Feels so good
15070 Modern Talking/Win the race
15071 MS Jackson/Outcast
15072 No Angels/When the Angels sing
15073 No Angels/Rivers of Joy
15074 Papa Roach/Broken Home
15075 Paul van Dyk/We are alive
15076 Planet Funk/Chase the Sun
15077 Prezioso/Rock the Discothek
15078 R.Martin&C.Aguilera/Nobody
15079 S.Connor/Let's get back to bed
15080 Geri Halliwell /It's raining men
15081 Linkin Park /Crawling
15082 Robbie Williams/Supreme
15083 Robbie Williams/ Eternity
15084 Scooter/Posse
15085 Sofaplanet/Lieb ficken
15086 Uncle Kracker /Follow me
15087 Usher /U remind me
15088 Verna /Ich liebe Deutscheland
15089 Westlife/Uptowngirl
15090 Wu-Tang Clan/Careful

Hol dir die volle Power auf dein Handy !

Soundtrax :
15091 Adams Familie
15092 Akte X
15093 The bright side of live
15094 Axel F.
15095 Bonanza
15096 Das A-Team
15097 Dont cry for me Argentina
15098 Flinstones
15099 Gute Zeiten, Schlechte Zeiten
15100 Indianer Jones
15101 Ghostbusters
15102 Mana Mana
15103 Mission Impossible
15104 Muppets
15105 Knightrider
15106 Lindenstrasse
15107 Pippi Langstrumpf
15108 Raumschiff Enterprise
15109 Raumschiff Voyager
15110 Sendung mit der Maus
15111 Simpsons
15112 Versuchs mal mit Gemütlichkeit
15113 Wer hat an der Uhr gedreht
15114 Beverly Hills 902010
15115 Star Wars

Top Logos

31001 31010 31034 31042
31002 31011 31019 31027 31035 31043
31003 31012 31020 31028 31036 31044
31004 31013 31021 31029 31037 31045
31005 31014 31022 31030 31038 31046
31006 31015 31023 31031 31039 31047
31007 31016 31024 31032 31040 31048
31008 31017 31025 31033 31041 31049
31009 31018 31026 31050

Check unsere www.Mailbox-Power.de coole Website!

Bildmitteilungen

61001 61005 61009 61013 61017 61021
61002 61006 61010 61014 61018 61022
61003 61007 61011 61015 61019 61023
61004 61008 61012 61016 61020 61024

Weitere Logos Bildschirmmitteilungen und Klingeltöne bei Mailbox-Power.de oder unter Faxabruf: 01805 552997

1XLogo Nokia3210 3310 5110 5130 6090 6110 6130 6150 6210 6250 7110 8210 8810 8850 8890 91101X Klingelton Nokia3210 6090 6110 6130 6150 8110 8810
Motorolla A008 T250 T260 V50 V51 V100 5XKlingelton Nokia3310 6210 6250 7110 8210 8850 8890 9000i 9110 5XKlingelton Sagem 930 932 936 939 940 942 946 949 950 952 956 959

Im Bereich Grafik (2D/3D) macht Dir keiner etwas vor?
Für Dich hat "Maya" nichts mit Bienen zu tun?

GRAFIKER

Programmieren ist Deine Berufung?
Du beherrscht "C" aus dem Eff-Eff?

GESUCHT!

PROGRAMMIERER

Wenn Du zudem noch Lust auf eine interessante Tätigkeit mit einem Hochmaß an Eigenverantwortung und kreativen Gestaltungsmöglichkeiten in einer sehr angenehmen und flexiblen Arbeitsumgebung hast, dann

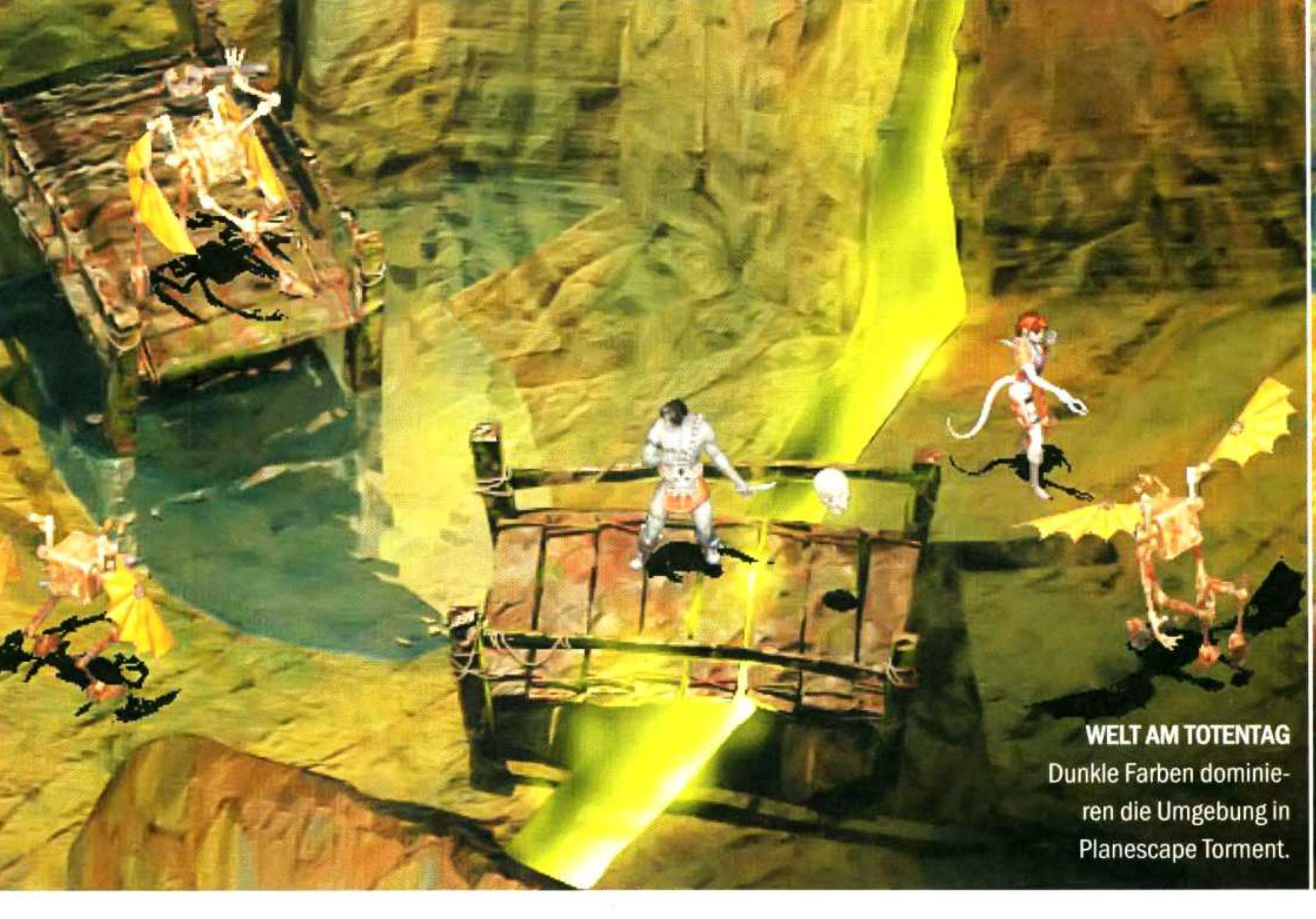
... melde Dich sofort bei uns!

Kontakt: jobs@heart-line.de
oder: heart-line GmbH,
Am Hofgarten 3, 53113 Bonn



sportsimulationen

Classics



WELT AM TOTENTAG Dunkle Farben dominieren die Umgebung in Planescape Torment.



SCHEIDEWEG Durch geschickte Weichenstellung in Gesprächen können Sie unnötigen Kämpfen ausweichen.

Planescape **Torment**

Ein Zombie irrt auf der Suche nach sich selbst durch die Unterwelt: Philosophie in einem tollen Rollenspiel.

Für 20 Mark ist **Planescape Torment** ein wirklich sensationelles Schnäppchen. Zwischen 100 und 150 Stunden lang erzählt das Rollenspiel ohne Schmalz, wie ein Zombie Erdrückendes und Erleichterndes über die Sterblichkeit, den Sinn des Lebens und Reue lernt. Morde und Intrigen werfen am Rand ganz weltliche Fragen auf.

Parallelen zu **Baldur's Gate** gibt es reichlich: Sie sehen den Zombie, dem sich makabre Begleiter wie ein schwebender Totenkopf anschließen, ebenfalls aus einer schrägen Perspektive von oben. Gesteuert wird durch ähnliche Mausbefehle und über ähnliche Menüs. Und das Charaktersystem ist genauso voluminös. Brillant haben es die Entwickler geschafft, die wechselnd nachdenklichen, zynischen und witzigen Dialoge zum wichtigsten Teil des Spiels zu machen. Wer Kämpfe umgehen möchte, hat meistens sogar die Möglichkeit dazu, indem er geschickte Worte wählt.

Doch die Schlachten lassen sich Wenige entgehen: Wiederum wie in **Baldur's Gate** geben Sie in einem Pausemodus Befehle, um danach in Echtzeit zu beobachten. Ihre Optionen reichen auch in der Unterwelt von Schwertschlägen bis zu verheerenden Zaubersprüchen.

Anbieter .... Virgin Interactive
Preis .... Ca. DM 20,-



Wussten Sie schon, dass ...

- ... Guido Henkel (**Das schwarze Auge**) bis kurz vor Ende des Projekts für **Planescape Torment** verantwortlich war, dann aber wegen Differenzen mit den Geldgebern ausstieg?
- ... die Entwickler von **Planescape Torment** den **Baldur's Gate**-Ableger **Icewind Dale** programmierten?

Gut & Günstig:

Might & Magic 6 + 7



Virgin Interactive, ca. DM 20,-

Aus der ersten Rollenspielliga ist die **Might & Magic**-Serie abgestiegen. Dafür werden der sechste und der siebte Part einzeln zum reduzierten Preis angeboten; dank des riesigen Angebots an Aufträgen, Charakterwerten und Landschaften lohnt sich der Kauf. Alternativ gibt es die Teile 4 bis 7 als Sammlung.

Baphomet's Fluch 1 + 2



Virgin Interactive, ca. DM 20,-

Die Abenteuer von Revolution sind seit dem Niedergang der Sierra-Adventures die einzig wahre Konkurrenz für Lucas Arts. Ihre Markenzeichen: trockener Humor, knackige Rätsel und schöne Zeichnungen. Als günstiges Paket von Ubi Soft ist das Duo bereits erhältlich, jetzt können Sie es auch getrennt erstehen.

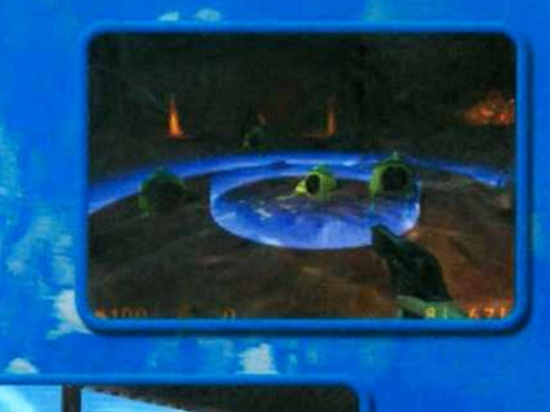


Und dabei sollte es ein ganz normaler Arbeitstag werden...



Eine neue offizielle Episode aus dem Half-Life Universum













www.sierra.de

gearbox software

VALVE

© 1998-2001 Sierra On-Line, Inc oder Valve, LLC. Alle Rechte vorbehalten. Half-Life, Opposing Force und Blue Shift sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von Valve, LLC. Sierra und das "S"-Logo sind Warenzeichen von Sierra On-Line. Gearbox und das Gearbox Logo sind Warenzeichen von Gearbox Software, LLC. Direct 3D ist ein Warenzeichen und Microsoft und Windows sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation. Open GL ist ein Warenzeichen von Silicon Graphics Computer Systems. Pentium ist ein eingetragenes Warenzeichen der Intel Corporation. Alle weiteren Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. ® kennzeichnet in den USA und/oder anderen Ländern eingetragene Warenzeichen.

Endlich wieder Anpfiff!

Bundesliga timer 2001/2002

Präsentiert von:

SAMSUNG

CMA

DSF

- Alle Teams
- Alle Stars
- Spielpläne
- Europapokal
- Nationalelf

Abbildung in Originalgröße

Präsentiert von:

SAMSUNG

CMA

Alle Fakten, Termine und Berichte zur Liga im praktischen Taschenformat.

Ab sofort für DM 7,80 überall im Handel.

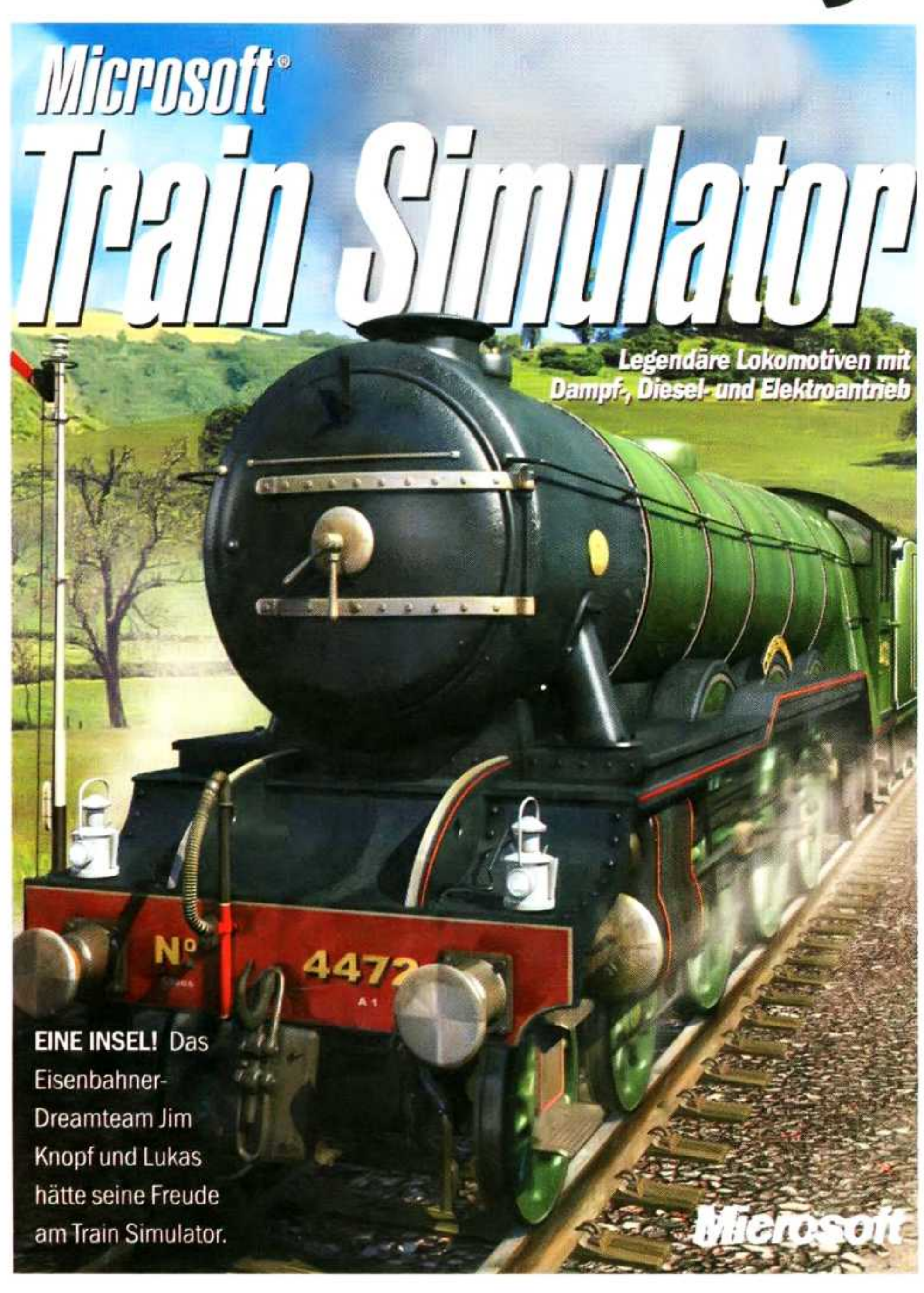
Eine Publikation von:



www.media-consulta.com

GEORG VALTIN SASCHA GLISS

Jetzt sind Sie **am Zug!**



EINE INSEL! Das Eisenbahner-Dreamteam Jim Knopf und Lukas hätte seine Freude am Train Simulator.

Es gibt sicherlich interessantere Aufgaben als das termingerechte Abfahren eines Zugfahrplans. Das allerdings hat Microsoft nicht daran gehindert, die Eisenbahn-Fans in diesem Monat mit dem **Train Simulator** auf die simulierten Schienen zu schicken. Damit geht zumindest für Modellbahner ein Traum in Erfüllung – und für all jene, die neidvoll auf den Menschen schielen, der am Steuerpult eines ICE sitzen darf. Mit dem Flug- und Zug-Simulator sind die Ideen noch längst nicht ausgeschöpft; würde Peter Molyneux statt Microsoft ein Programm erschaffen, fänden noch weitaus abgefahrenere Ideen im Windschatten des **Train Simulator** den Weg auf unsere Festplatten. Wie wäre es zum Beispiel mit dem „Rain Simulator", einer aufregenden Wettersimulation, mit der Sie den Lebenszyklus eines Regentropfens – quasi von der Wolke bis zum unvermeidlichen Aufschlag – aus der adrenalinfördernden Ego-Perspektive hautnah miterleben? Ebenfalls ein heißer Kandidat: Der „Einkaufswagen-Simulator" – im Supermarkt auf Schnäppchenjagd gehen und zielsicher gegnerische Hausfrauen umdribbeln. Unerschrockene Shopper wagen sich an Bonusaufgaben; da bricht dann ein Kleinkind an Bord in epische Heul- und Schreikrämpfe aus, quengelt am Süßigkeitenstand und räumt Zahnpastatuben aus dem Regal. Sie haben ähnlich verwegene Einfälle? Schreiben Sie uns – wir leiten die gesammelten Werke an Microsoft weiter.

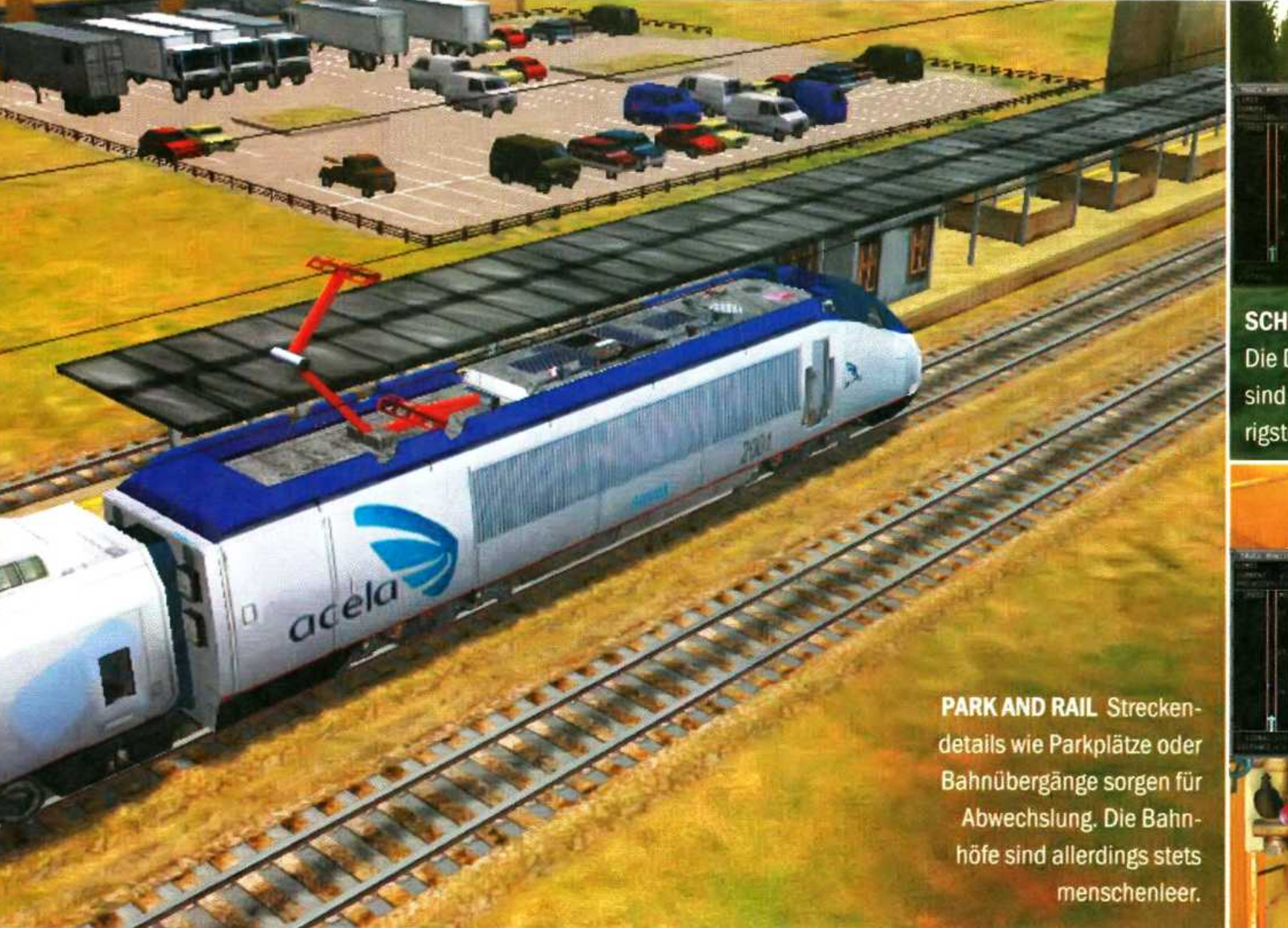
Die PC-Games-Referenzen: **SPORT**

Titel	Beschreibung	Wertung	Ausgabe	Durchschnittlicher Preis
Links 2001	Golf-Simulation	90	01/01	Microsoft, ca. DM 90,-
Need for Speed: Porsche	Rennspiel	90	05/00	Electronic Arts, ca. DM 80,-
NHL 2001	Eishockey-Simulation	90	12/00	Electronic Arts, ca. DM 90,-
NBA Live 2001	Basketball-Simulation	89	04/01	Electronic Arts, ca. DM 90,-
FIFA 2001	Fußball-Simulation	88	01/01	Electronic Arts, ca. DM 90,-
Grand Prix Legends	Rennsimulation	87	11/98	Havas Interactive, ca. DM 20,-
Colin McRae Rally 2.0	Rallye-Simulation	87	01/01	Codemasters, ca. DM 80,-
Madden NFL 2001	Football-Simulation	87	12/00	Electronic Arts, ca. DM 90,-
Superbike 2001	Motorrad-Simulation	87	12/00	Electronic Arts, ca. DM 80,-
Grand Prix 3	Formel-1-Simulation	86	09/00	Infogrames, ca. DM 90,-
Pro Rally 2001	Rallye-Simulation	86	01/01	Ubi Soft, ca. DM 90,-
Driver	Rennspiel	85	11/99	Infogrames, ca. DM 30,-
Motocross Madness 2	Motocross-Rennspiel	84	08/00	Microsoft, ca. DM 80,-
Need for Speed 4: Brennender Asphalt	Rennspiel	84	08/99	Electronic Arts, ca. DM 30,-
Supreme Snowboarding	Snowboard-Simulation	84	01/00	Infogrames, ca. DM 30,-
Tony Hawk's Pro Skater 2	Skateboard-Simulation	84	01/01	Activision, ca. DM 70,-
Mercedes-Benz Truck Racing	Truck-Rennspiel	82	11/00	THQ, ca. DM 80,-
F1 Racing Championship	Formel-1-Simulation	80	04/01	Ubi Soft, ca. DM 80,-
Flight Simulator 2000	Flugsimulation	80	11/99	Microsoft, ca. DM 100,-
TOCA 2	Tourenwagen-Simulation	79	05/99	Codemasters, ca. DM 30,-

HIGHLIGHTS



Train Simulator


PARK AND RAIL Streckendetails wie Parkplätze oder Bahnübergänge sorgen für Abwechslung. Die Bahnhöfe sind allerdings stets menschenleer.


SCHNAUFERL Die Dampfloks sind am schwierigsten zu steuern.


DAMPFMASCHINE An sämtliche Regler und Hebel können Sie per Mausklick direkt Hand anlegen.

Vom Himmel auf die Schiene: Im neuesten Projekt der Flight-Sim-2002-Macher steuern Sie **tonnenschwere Züge.**

Wer schon immer glaubte, er könne die Herren von der Deutschen Bahn AG in puncto Pünktlichkeit schlagen, darf dies mit **Train Simulator** unter Beweis stellen. Als virtueller Lokführer steuern Sie Passagier- und Güterzüge; die Auswahl an Zugmaschinen mit Dampf-, Diesel- und Elektroloks dürfte auch anspruchsvolle Eisenbahner zufrieden stellen. In den vorgefertigten Einzelmissionen fahren Sie unter Zeitdruck detailgetreu nachgebildete Strecken in Japan, England oder Amerika ab und müssen Ihre Fracht termingerecht an den Zielbahnhöfen abliefern. Während Sie als Passagierlokführer von Bahnsteig zu Bahnsteig hetzen und ungeduldige Fahrgäste einsammeln, müssen Sie im Führerhaus der Güterzüge fleißig rangieren und die richtigen Wagons an- und abkoppeln. Wie von den Simulationsexperten von Kuju nicht anders zu erwarten, wurden die verschiedenen Systeme und Kontrollen der einzelnen Züge und Lokomotiven realitätsgetreu umgesetzt. Besonders deutlich wird diese Liebe zum Detail bei einer Fahrt in einer der beiden Dampfloks. Hier muss der Stahlross-Bändiger eine Vielzahl von Anzeigen im Auge behalten und kann sogar persönlich das Feuer im Kessel schüren. Glücklicherweise bietet das Spiel für jeden der drei Lokomotiven-Typen interaktive Tutorials, in denen der angehende Eisenbahner mit allen wichtigen Systemen und Anzeigen vertraut gemacht wird.

SASCHA GLISS

TESTURTEIL TRAIN SIMULATOR

ENTWICKLER	ANBIETER
Kuju	Microsoft
PREIS	**TERMIN**
Ca. DM 120,-	Erhältlich
BENÖTIGT	**EMPFOHLEN**
Pentium II 266 32 MB RAM HD: 500 MB	Pentium III 500 128 MB RAM HD: 1500 MB

UNTERSTÜTZT
Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1 / Netzwerk – / Internet –
1 Spieler pro Packung

69

GRAFIK 70%
Schicke Landschaft, leere Bahnhöfe.

SOUND 70%
Realistische, überzeugende Geräusche.

STEUERUNG 70%
Unkompliziert mit Tastatur und Maus.

MEHRSPIELER –%
Keine Wertung möglich.

MEINUNG
SASCHA GLISS



Technische Schwächen werfen den Lokführer aus der Bahn.

Mit Microsofts **Train Simulator** werden Kindheitsträume wahr, jedenfalls theoretisch. In der Praxis jedoch zeigt sich schnell, dass die Fahrt im Cockpit eines Passagier- oder Güterzugs in etwa so spannend ist wie das Wort zum Sonntag. Davon abgesehen lässt die technische Umsetzung des Szenarios im Detail zu wünschen übrig. So präsentiert sich die Umgebung nur in unmittelbarer Nähe in ihrer vollen Pracht, was zu einem unschönen „Aufpoppen" der Texturen während der Fahrt führt. Zudem wirken die Landschaften reichlich steril. Da die eigenen Passagiere vom Spiel grafisch nicht dargestellt werden, fährt der Lokführer einen Geisterzug zwischen menschenleeren Bahnsteigen hin und her. Trotz dieser Schwächen ist **Train Simulator** für Fans des Schienenverkehrs mangels Alternativen durchaus empfehlenswert.

MEHRSPIELER

ADD-ON

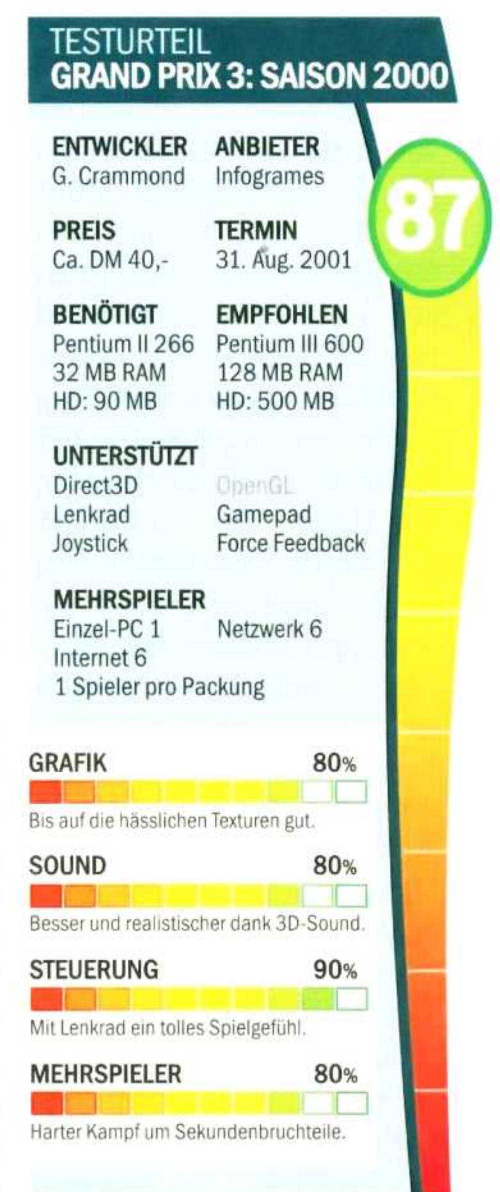
Grand Prix 3: Saison 2000



AUTOPARADE Ordentlich aufgereiht präsentieren die Boliden Ihr Outfit der Saison 2000.

Frischzellenkur für Grand Prix 3: Die **2000er-Saisondaten und technische Verbesserungen** werten das Spiel auf.

Die vergangene WM-Saison ist den Formel-1-Fans noch in guter Erinnerung: Michael Schumacher holte endlich den Titel für Ferrari. Die Saison 2000 steht auch im Mittelpunkt des gleichnamigen Add-ons für **Grand Prix 3**, das mit allen entsprechenden Daten ausgestattet ist. Teams, Piloten, Leistungsvermögen, Boliden und Strecken wurden aktualisiert und grafisch auf den neuesten Stand gebracht, mit den Circuits Sepang (Malaysia) und Indianapolis (USA) stehen zwei zusätzliche Rennen auf dem Plan. Die schwache akustische Vorstellung war einer der Hauptkritikpunkte an **Grand Prix 3**, inzwischen wurde der Sound komplett überarbeitet. Dank der EAX-Technologie dröhnen die Motoren aus vollem Rohr, bei Tunnelfahrten bemerken Sie Hall und andere 3D-Effekte. Auch neu: Die bisher stumme Boxencrew meldet sich nun mit Anweisungen oder Kommentaren zu Wort. Grafisch kommt das Spiel trotz modifizierter Engine nicht an Ubi Softs **F1 Racing Championship** heran, vor allem die mitunter hässlichen Texturen fallen negativ auf. Nach wie vor nerven die umständliche Menüstruktur sowie die unübersichtliche Oberfläche für die Auswertung von Telemetriedaten. Das sind allerdings verzeihbare Mängel, die Verbesserungen machen das Add-on insgesamt zu einer lohnenden Investition. Als Bonus ist zudem eine umfassende Enzyklopädie rund um die Formel 1 enthalten. GEORG VALTIN


TESTURTEIL
GRAND PRIX 3: SAISON 2000

87

ENTWICKLER	ANBIETER
G. Crammond	Infogrames
PREIS	**TERMIN**
Ca. DM 40,-	31. Aug. 2001
BENÖTIGT	**EMPFOHLEN**
Pentium II 266 32 MB RAM HD: 90 MB	Pentium III 600 128 MB RAM HD: 500 MB

UNTERSTÜTZT
Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1, Netzwerk 6, Internet 6
1 Spieler pro Packung

GRAFIK 80%
Bis auf die hässlichen Texturen gut.

SOUND 80%
Besser und realistischer dank 3D-Sound.

STEUERUNG 90%
Mit Lenkrad ein tolles Spielgefühl.

MEHRSPIELER 80%
Harter Kampf um Sekundenbruchteile.

ANZEIGE
Women like soft skin...
NEW
SHOWER GEL
axe
contact
CLEANS AND CARES
...especially touching them.

Leadfoot



QUERSCHLÄGER Die engen Kurven der Matschpisten sind nur im Powerslide zu bewältigen.

Mit Vollgas durch den Matsch: Freunde der Querbeschleunigung kommen in Leadfoot voll auf ihre Kosten.

Need for Speed für Offroad-Fans: In **Leadfoot** starten Sie eine Karriere als Indoor-Rennfahrer und rasen in getunten Buggys und Pick-up-Trucks um Plätze, Punkte und Penunze. Bevor Sie sich jedoch ins wilde Getümmel stürzen, gilt es, den eigenen Wagen per rudimentärem Setup auf die Strecke abzustimmen und sich nach zahlungskräftigen Sponsoren umzusehen. Je besser Sie in den Rennen abschneiden, desto spendabler werden die potenziellen Mäzene. Die Zuwendungen Ihrer Gönner investieren Sie zusammen mit den gewonnenen Preisgeldern in stärkere Motoren, ein verbessertes Fahrwerk oder Reparaturen der lädierten Ausrüstung. Was Optik, Physik und Menüführung angeht, erinnert **Leadfoot** stark an die ebenfalls von Ratbag entwickelten **Dirt-Track-Racing**-Spiele. Grafisch erwartet den Rennfahrer somit nichts Spektakuläres und die schlecht übersetzten Texte erschweren die Navigation durch die zahlreichen Untermenüs unnötig. Rundum gelungen hingegen ist das Fahrverhalten der Offroad-Boliden. Schon nach kurzer Trainingsphase driftet der Spieler durch die engen Spitzkehren und vollführt auf den meterhohen Schanzen spektakuläre Sprünge. SASCHA GLISS

TESTURTEIL LEADFOOT

ENTWICKLER	ANBIETER
Ratbag	Take 2
PREIS	**TERMIN**
Ca. DM 50,-	Erhältlich
BENÖTIGT	**EMPFOHLEN**
Pentium II 266	Pentium III 500
32 MB RAM	128 MB RAM
HD: 40 MB	HD: 110 MB

UNTERSTÜTZT
Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1, Netzwerk 10, Internet 10, 1 Spieler pro Packung

64

GRAFIK 60% – Unspektakulärer, leicht altbackener Look.
SOUND 40% – Das Motorengebrüll nervt nach kurzer Zeit.
STEUERUNG 60% – Selbst mit der Tastatur gut beherrschbar.
MEHRSPIELER 60% – Spannende Rennen für maximal zehn Piloten.



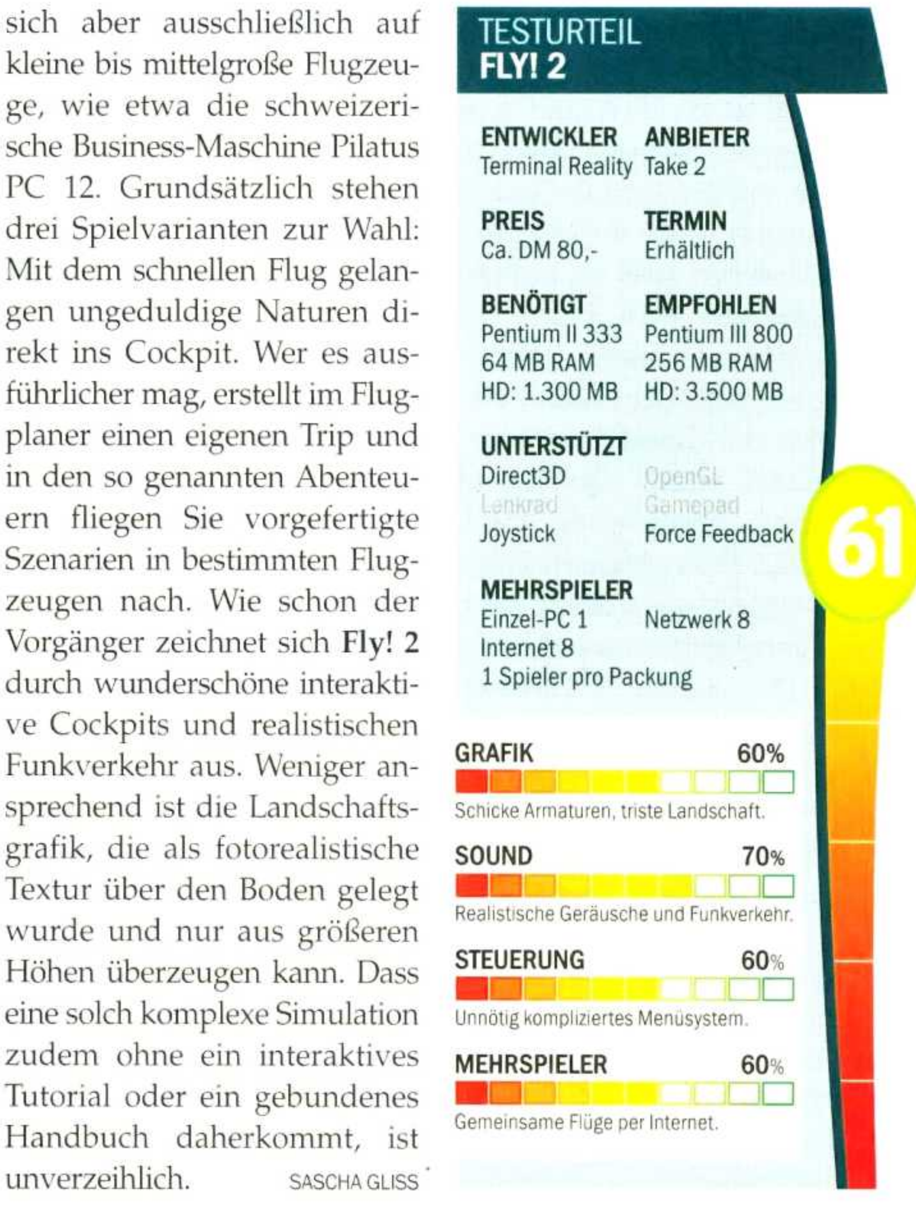
Fly! 2



INFORMATIONSFLUT Alle wichtigen Flug- und Navigationsdaten können in interaktiven Infofenstern angezeigt und überprüft werden.

Einmal noch nach Bombay: In Fly! 2 bestimmen Sie, wohin die Flugreise geht.

Obwohl es auf den ersten Blick sicher Spannenderes gibt, als sich mit Wettervorhersagen, Flugplänen und dem Funkkontakt zur Bodenstationen herumzuplagen, kommt die zivile Luftfahrt mit Spielen wie dem **MS Flight Simulator** regelmäßig zu digitalen Ehren. **Fly! 2** schlägt in dieselbe Kerbe, konzentriert sich aber ausschließlich auf kleine bis mittelgroße Flugzeuge, wie etwa die schweizerische Business-Maschine Pilatus PC 12. Grundsätzlich stehen drei Spielvarianten zur Wahl: Mit dem schnellen Flug gelangen ungeduldige Naturen direkt ins Cockpit. Wer es ausführlicher mag, erstellt im Flugplaner einen eigenen Trip und in den so genannten Abenteuern fliegen Sie vorgefertigte Szenarien in bestimmten Flugzeugen nach. Wie schon der Vorgänger zeichnet sich **Fly! 2** durch wunderschöne interaktive Cockpits und realistischen Funkverkehr aus. Weniger ansprechend ist die Landschaftsgrafik, die als fotorealistische Textur über den Boden gelegt wurde und nur aus größeren Höhen überzeugen kann. Dass eine solch komplexe Simulation zudem ohne ein interaktives Tutorial oder ein gebundenes Handbuch daherkommt, ist unverzeihlich. SASCHA GLISS



TESTURTEIL FLY! 2

ENTWICKLER	ANBIETER
Terminal Reality	Take 2
PREIS	**TERMIN**
Ca. DM 80,-	Erhältlich
BENÖTIGT	**EMPFOHLEN**
Pentium II 333	Pentium III 800
64 MB RAM	256 MB RAM
HD: 1.300 MB	HD: 3.500 MB

UNTERSTÜTZT
Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1, Netzwerk 8, Internet 8, 1 Spieler pro Packung

61

GRAFIK 60% – Schicke Armaturen, triste Landschaft.
SOUND 70% – Realistische Geräusche und Funkverkehr.
STEUERUNG 60% – Unnötig kompliziertes Menüsystem.
MEHRSPIELER 60% – Gemeinsame Flüge per Internet.

MEHRSPIELER

DEMO

Open **Kart**

HARTER KAMPF Auf der Ideallinie ziehen wir innen am Konkurrenten vorbei.

Volle Kanne in die Kurve, bremsen und Gas geben zugleich: **Aufregende Kart-Fahrten** gibt's jetzt als PC-Simulation.

Selbst wer mit Wettfahrten ansonsten wenig am Hut hat, muss nach einer Runde im Kart zugeben: Mit den Mini-Flitzern über den Asphalt zu heizen, macht jede Menge Spaß.

Gleiches gilt für **Open Kart**, das vor allem für schnelle, actionreiche Fahrten zwischendurch das ideale Spiel ist. Die direkte, etwas nervöse Steuerung hat man nach einigen Runden mit Tastatur, Gamepad oder Lenkrad im Griff und feiert schnell erste Siege. Dann lohnt sich der Karriere-Modus, in dem Sie in der Klasse 100 ccm starten und in diversen Rennen um die Meisterschaft kämpfen. Als Sieger dürfen Sie später in den höheren Klassen antreten, zwischendurch wird die Maschine repariert oder aufgerüstet. Die 20 Strecken sind abwechslungsreich, verschiedenste Kurvenkombinationen und Höhenunterschiede erfordern Geschick und Streckenkenntnisse. Dafür umkurven Sie den Kurs am besten im „Time-Trial"-Modus, wo Sie Ihre eigene Bestmarke jagen. Nur so legen Sie in der Qualifikation optimale Zeiten vor und starten im Vorderfeld. Denn wie in echten Kart-Rennen ist meist der Pilot erfolgreich, der sich im Startgewühl durchsetzt – ansonsten machen die computergesteuerten Fahrer kaum Fehler. Einziger Wermutstropfen: Das Spiel sowie die umfangreiche Anleitung mit Tipps zur Fahrweise sind derzeit nur in englischer Sprache erhältlich, die komplett lokalisierte Version erscheint erst im August. GEORG VALTIN

TESTURTEIL OPEN KART

ENTWICKLER	ANBIETER
Microids	Virgin Int.
PREIS	**TERMIN**
Ca. DM 80,-	Erhältlich
BENÖTIGT	**EMPFOHLEN**
Pentium II 350 64 MB RAM HD: 180 MB	Pentium III 600 128 MB RAM HD: 650 MB
UNTERSTÜTZT	
Direct3D Lenkrad Joystick	OpenGL Gamepad Force Feedback
MEHRSPIELER	
Einzel-PC 1 Internet – 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 8

73

GRAFIK 70%
Mitunter triste Umgebung, sonst okay.

SOUND 70%
Realistisches Motorheulen, jubelnde Fans.

STEUERUNG 80%
So direkt und nervös wie in Echt.

MEHRSPIELER 80%
Launige Wettfahrten im Netzwerk.

ANZEIGE



Classics



GEFAHR VORAUS Motorschäden werden grafisch dargestellt und erfordern von den nachfolgenden Piloten ein schnelles Ausweichen.



NASSKALT Bei Regenrennen müssen Sie aufgrund eingeschränkter Sichtverhältnisse besonders konzentriert agieren.

Grand Prix 3

In Geoff Crammonds realistischer Formel-1-Simulation fahren Sie um den Weltmeistertitel der Saison 1998.

Grand Prix 3 bietet Fahrspaß pur: In kaum einem anderen Rennspiel sitzt man derart gefesselt vor dem Monitor, kämpft um Sekundenbruchteile, hin- und hergerissen zwischen Adrenalinschub und entspannter Vollgasphase. Das liegt vor allem an der sehr guten Steuerung, die ein realistisches Fahrgefühl erzeugt. Änderungen im Setup wirken sich nachhaltig aus, auch wenn die Aufbereitung der entsprechenden Daten einiges Wissen erfordert. Die Spielmodi reichen von der Trainingsfahrt über Einzelrennen bis zur kompletten Weltmeisterschaft; Optionen wie Rundenzahl, Wetter oder Gegnerstärke sind einstellbar. Dank zuschaltbarer Fahrassistenten (Automatik, Ideallinie, Bremshilfe etc.) eignet sich **Grand Prix 3** sowohl für Anfänger als auch für Profis. Im Mehrspielermodus trübt der Autopilot den Spielspaß, der per Tastendruck aktiviert wird und den Boliden perfekt über den Asphalt lenkt – unmerklich für die menschlichen Gegner. Als Budget-Version lohnt sich das Rennspiel in jedem Fall, zumal es im Internet zahlreiche Tools, aktuelle Datensätze, Texturen und Setups gibt. Ende August erscheint das offizielle Add-on (siehe Test Seite 109), das **Grand Prix 3** in vielen Punkten aufwertet – in Kombination ein erstklassiges Paket.

Anbieter .... Infogrames
Preis .... Ca. DM 40,-



Wussten Sie schon, dass ...

- ... GP3-Programmierer und Assembler-Profi Geoff Crammond als Phantom gilt, weil er die Öffentlichkeit mehr scheut als alle Designer-Kollegen?
- ... Sie auf der deutschen Fansite www.grandprix3.de zahlreiche inoffizielle Tools, Setups und Datensätze downloaden können?

Gut & Günstig:

V-Rally



Novitas, ca. DM 13,-

Die Konsolenumsetzung **V-Rally** ist zwar meilenweit entfernt von der Realitätsnähe eines **Colin McRae 2.0**, macht aber gerade in schnellen, actionreichen Rennen zwischendurch viel Laune. Zum konkurrenzlos günstigen Preis von knapp 13 Mark steigen Sie ein in die Welt des digitalen Rallyesports.

Road Rash



Novitas, ca. DM 13,-

Rennsport brutal: In **Road Rash** rasen Sie auf getunten Rennbikes durch die Lande und müssen sich dabei allzu aufdringliche Konkurrenten und die Polizei vom Leibe halten. Freche Mitbewerber befördern Sie mit unfeinen Methoden wie Fausthieben, Schubsern oder Fußtritten von ihren Böcken.

DEMNÄCHST IST
TARNUNG
WIEDER ALLES!
COMMANDOS 2
ES KOMMT!

Dein Leben wird sich verändern. Denn schon bald wirst Du wissen, wie wichtig es ist, nicht entdeckt zu werden. Zwölf Missionen warten auf Dich. Führe Dein Team vorbei an einem Feind, der jeden Trick kennt und jede Strategie durchschaut. Commandos 2. Das ultimative Echtzeit-Taktik-Spiel. Demnächst im Handel. Und dann in Deinem Leben.





Commandos 2: Men of Courage™ © Pyro Studios 2001. Published by Eidos Interactive. Developed by Pyro Studios. Commandos 2: Men of Courage is a Trademark of Pyro Studios.

PHILIPP UND KEUNTJE



INDEX

KL = Komplettlösung
AT = Allgemeine Tipps

Diablo 2: Lord of Destruction

Der Kampf gegen den letzten Teufel verlangt selbst gestandenen Helden einiges ab. Wir verraten Ihnen, wie Sie **Baal ein für allemal zurück in die Hölle** schicken.

Lord of Destruction bietet weit mehr als die Erweiterung von **Diablo 2** um einen letzten Akt. Zwei zusätzliche Charakterklassen, mehr Gegenstände, Juwelen, Runen und neue Rezepte für den Horadrim-Würfel sind nur einige neue Features. Welche Auswirkungen sich daraus ergeben, stellen wir auf satten 24 Seiten vor. Neben allgemeinen Tipps zum fünften Akt finden Sie die Komplettlösung zu allen Quests. Ebenfalls ausführlich gehen wir auf Druide und Assassine ein und stellen die besten Fähigkeiten vor. Zudem gibt es detaillierte Informationen zu Runen und deren Eigenschaften, eine Liste mit „Geschmiedeten Gegenständen" und Teil 1 der Set-Item-Übersicht. Die Fortsetzung der Liste inklusive aller neuen Sets sowie die komplette Auflistung der einzigartigen Gegenstände finden Sie in der nächsten PC Games.



BG2: Thron des Bhaal

Die Schwerter gewetzt und die Spruchrollen entstaubt – das neue Add-on **Thron des Bhaal** zu **Baldur's Gate 2** hält jede Menge Aufgaben und Geheimnisse für Sie bereit. Neben einer ausführlichen Beschreibung des Dungeons „Die Wachende Festung" finden Sie auf den vier Seiten haufenweise nützliche Tipps, die Ihnen den Einstieg in das umfangreiche Add-on erleichtern.



Operation Flashpoint

Der Fronturlaub ist vorbei: Machen Sie sich bereit, die Insel Kolgujev zu erobern und endlich die nukleare Bedrohung durch die Russen zu neutralisieren. Auch im zweiten Teil der Komplettlösung statten wir Sie mit strategischen Karten und taktischen Hinweisen zu jeder Mission aus, damit Sie nicht verloren auf dem Schlachtfeld von **Operation Flashpoint** herumstehen.



PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/82 48 34*

Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190/82 48 33*

Täglich von 7-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute 3,63 DM.

Operation **Flashpoint**

Der Kampf um die Malden Islands geht weiter. Hoffentlich sind Sie frisch und ausgeruht, um – zurück an der Operation-Flashpoint-Front – den zweiten Teil der umfangreichen Kampagne in Angriff zu nehmen. Wie schon in der letzten Ausgabe geben wir Ihnen strategische Karten mit auf den Weg. Auf in den Kampf!

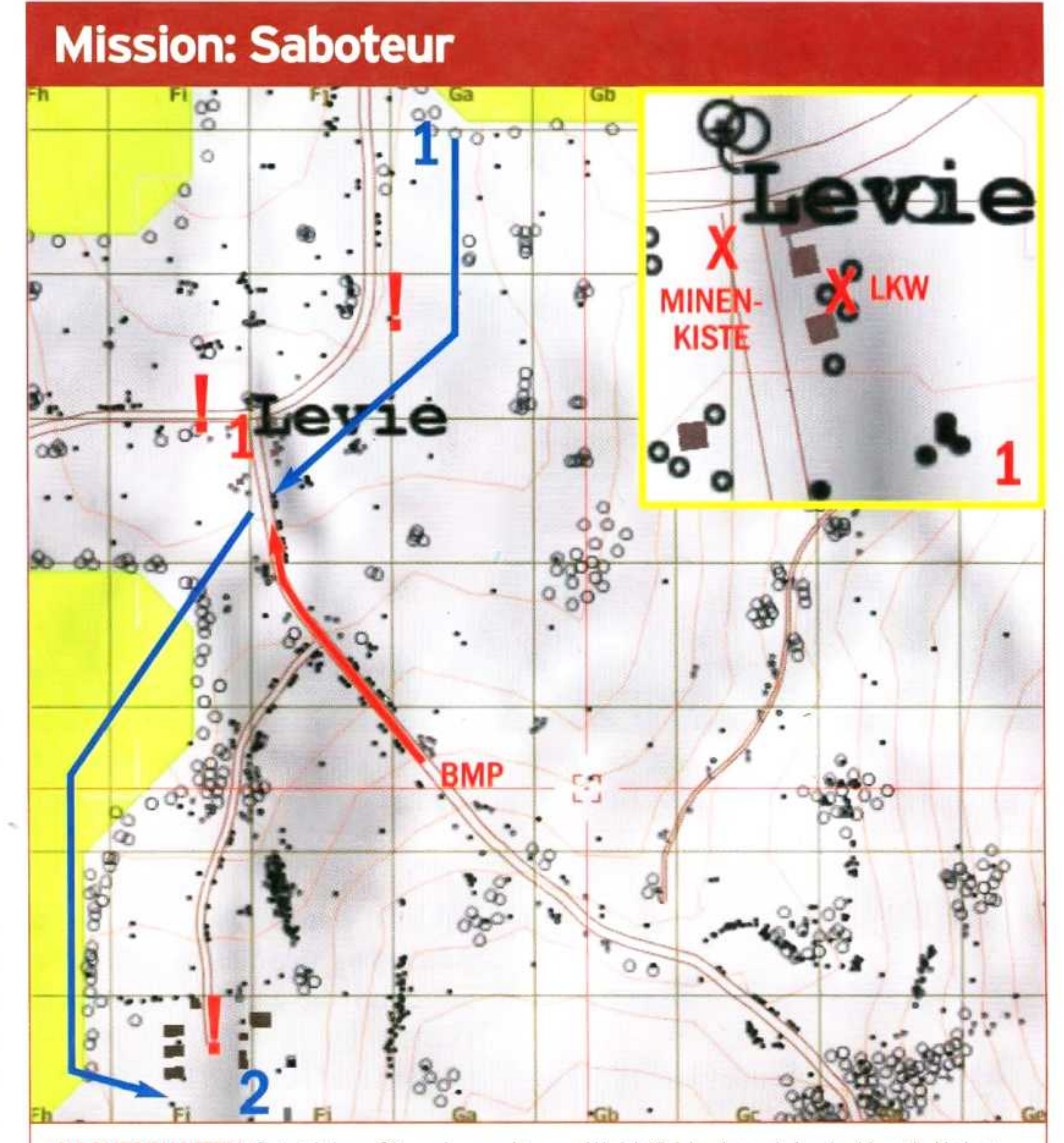
Insel Everon

Mission: Saboteur

Art: Verdeckter Einsatz
Unterstützung: Keine
Verlauf: Schleichen Sie in das feindliche Camp und zerstören Sie so viele Panzer wie möglich.
Besonderheit: Waffenwahl

Rüsten Sie Ihren Scharfschützen mit dem M21 aus und gehen Sie in Richtung des Dorfes. Achten Sie darauf, nicht von den Patrouillen entdeckt zu werden. Beobachten Sie das Dorf mit dem Fernglas, um die Position der Munitions-Lkws ausfindig zu machen. Auf der gegenüberliegenden Seite befindet sich das Waffendepot. Schalten Sie die Wachen aus großer Entfernung aus. Suchen Sie dann die Kiste mit den Minen und nehmen Sie zwei davon heraus. Legen Sie die beiden Minen auf die Straße und machen Sie sich aus dem Staub. Wenn der BMP wieder durch das Dorf fährt, explodieren die Minen und zerstören außer dem BMP auch das Depot. Laufen Sie anschließend in den großen Wald im Westen. Gehen Sie durch den Wald nach Süden, bis Sie am Ende des Camps angelangt sind. Sie müssten nun schon die Panzer sehen, die auf dem Hof stehen. Legen Sie sich auf den Boden und schleichen Sie sich an die Panzer heran. Achten Sie auf die Patrouille, die um den Platz herum marschiert. Schießen Sie nicht, da dies zum Alarm führt. Legen Sie zwischen die aufgereihten Panzer jeweils eine Verzögerungsmine hin und schleichen Sie davon. Wenn Sie genügend Abstand haben, jagen Sie die Sprengsätze in die Luft und laufen zum Waldrand.

Mission: Saboteur



NACHTSCHATTEN Schleichen Sie unbemerkt vom Wald (1 blau) nach Levie (1 rot). Haben Sie das Depot zerstört, schlagen Sie sich durchs Unterholz bis zur Panzerbasis (2). Achten Sie dort auf die vielen Patrouillen und schleichen Sie im Liegen zu den Panzern hin.

Insel Malden

Mission: Guardian

Art: Schutz eines Konvois
Unterstützung: Keine
Verlauf: Begleiten Sie einen Munitionstransport zum Flughafen.

Steigen Sie als Fahrer in den M113 und befehlen Sie Ihrer Truppe, dass sie ebenfalls in dieses Fahrzeug einsteigen soll. Wenn der Konvoi das Dorf erreicht hat, setzen Sie sich mit Ihrem Fahrzeug davor und geben das Kommando zur Weiterfahrt. Achten Sie darauf, dass der Konvoi Sie nicht überholt. Halten Sie die Augen nach lauernden Soldaten links und rechts der Straße auf. Biegen Sie bei der ersten Kreuzung links und bei der zweiten Kreuzung rechts ab. In der Ortschaft Larche werden Sie schon von einigen russischen Soldaten erwartet, die mit der Unterstützung Ihrer Bordkanone schnell beseitigt sind. Jetzt brauchen Sie nur noch der Straße bis zum Flughafen zu folgen. Falls Sie die nördliche Route wählen (an der zweiten Kreuzung links weiter), müssen Sie sich einem BMP im Planquadrat EH 27 stellen. Halten Sie dazu auf der abschüssigen Straße an und steigen Sie mit Ihren beiden Panzerabwehrsoldaten aus dem M113. Spähen Sie den BMP aus und geben Sie den Feuerbefehl an Ihre LAW-Träger.

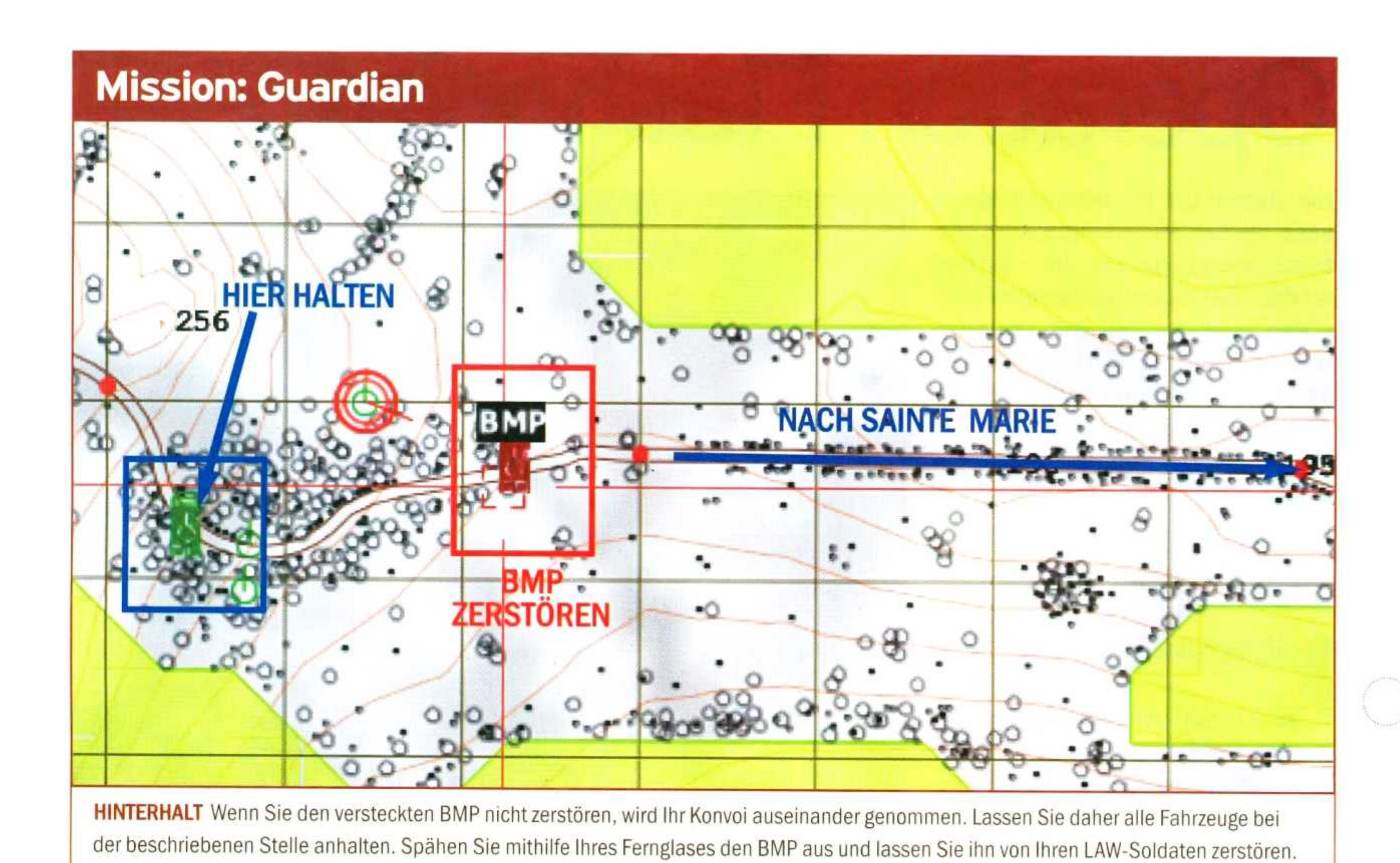
Legende

Folgende Symbole werden Sie auf allen Karten immer wieder finden. Hier deren Erläuterung:

Symbol	Bedeutung
!	Gegner
rote Pfeil	Truppenbewegung (Gegner)
blaue Pfeil	Truppenbewegung (Freund)

O

Mission: Guardian



HINTERHALT Wenn Sie den versteckten BMP nicht zerstören, wird Ihr Konvoi auseinander genommen. Lassen Sie daher alle Fahrzeuge bei der beschriebenen Stelle anhalten. Spähen Sie mithilfe Ihres Fernglases den BMP aus und lassen Sie ihn von Ihren LAW-Soldaten zerstören.

Insel Everon

Mission: Return to Eden (Schwer)

Art: Starten Sie einen Landungsangriff auf Eden.
Unterstützung: Zwei Trupps Infanterie und zwei AH1
Verlauf: Nehmen Sie den ersten Hügel ein und stürmen Sie anschließend den Flughafen.

Bei dieser Mission kommt es auf das richtige Timing an. Nachdem Sie den Hügel eingenommen haben, müssen Sie den Flughafen stürmen. Besorgen Sie sich zuerst eine panzerbrechende Waffe von einem Gefallenen und marschieren Sie dann in Richtung Westen. Bleiben Sie dabei so dicht am Wasser, dass Sie von den Gegnern nicht entdeckt werden. Zerstören Sie im Alleingang den Shilka und rufen Sie dann die Luftunterstützung. Warten Sie mindestens 30 Sekunden und befehlen Sie dann den gemeinsamen Angriff mit Team Bravo und Charlie. Wenn Sie den richtigen Zeitpunkt erwischt haben, werden die Panzer von den Hubschraubern zerstört und die anderen Teams erledigen mit Ihrer Unterstützung die feindliche Infanterie. Achtung: Flüchtende Russen können sich im westlichen Wald versteckt halten.

Mission: Hind Attack (Schwer)

Art: Verdeckter Einsatz
Unterstützung: Drei Spezialeinheiten
Verlauf: Machen Sie das versteckte Lager der Russen ausfindig und zerstören Sie so viel wie möglich.

Befehlen Sie Ihren Leuten Feuerpause und schleichen Sie nach Morton. Dort steht in der Nähe der Kirche ein verlassener Skoda. Fahren Sie damit zum Ortsausgang und warten Sie, bis ein Lkw an Ihnen vorbeifährt. Folgen Sie ihm und biegen Sie bei dem Feldweg kurz vor Figari nach rechts ab. Wenn Sie den Wald erreichen, steigen Sie mit Ihren Männern aus und pirschen sich nach Norden durch den Wald. Von dort aus können Sie unbemerkt in das Lager schleichen. Jetzt haben Sie zwei Möglichkeiten, um das Lager platt zu machen. Schleichen Sie in das



BLEIHALTIG Die feindlichen Soldaten (gelbe Markierungen) lassen sich problemlos mithilfe des Maschinengewehrs auf Ihrem M113 erledigen.

ARBEITSTEILUNG Lassen Sie Ihre Gruppe am Strand halten und erledigen Sie im Schutz der Bäume den Shilka.

Lager und sagen Sie Ihren Kollegen, dass sie ein paar Verzögerungsminen platzieren sollen. Anschließend flüchten Sie in den Wald und jagen das Lager aus sicherer Entfernung in die Luft. Alternativ können Sie sich auch einen HIND schnappen und damit das Lager zerstören. Sie müssen diesen Hubschrauber zum Schluss aber auch zerstören, bevor Sie sich zu einem der drei Aufnahmepunkte begeben.

Mission: Rolling Thunder

Art: Überfall
Unterstützung: Drei M1A1
Verlauf: Durchqueren Sie ein vermintes Gebiet und besetzen Sie Montignac.

Befehlen Sie Ihrem Zug, in einer Kolonne zu fahren. Passieren Sie das verminte Gebiet, indem Sie dicht am Waldrand im Westen entlangfahren. Erledigen Sie alle Wachen mit dem MG. Wenn Sie den Stützpunkt gesäubert haben, fahren Sie nach Montignac weiter. Fahren Sie weiträumig um das Dorf herum. Konzentrieren Sie sich beim Angriff zunächst auf T80, BMPs und auf die Panzerabwehrsoldaten.

Mission: Airborne

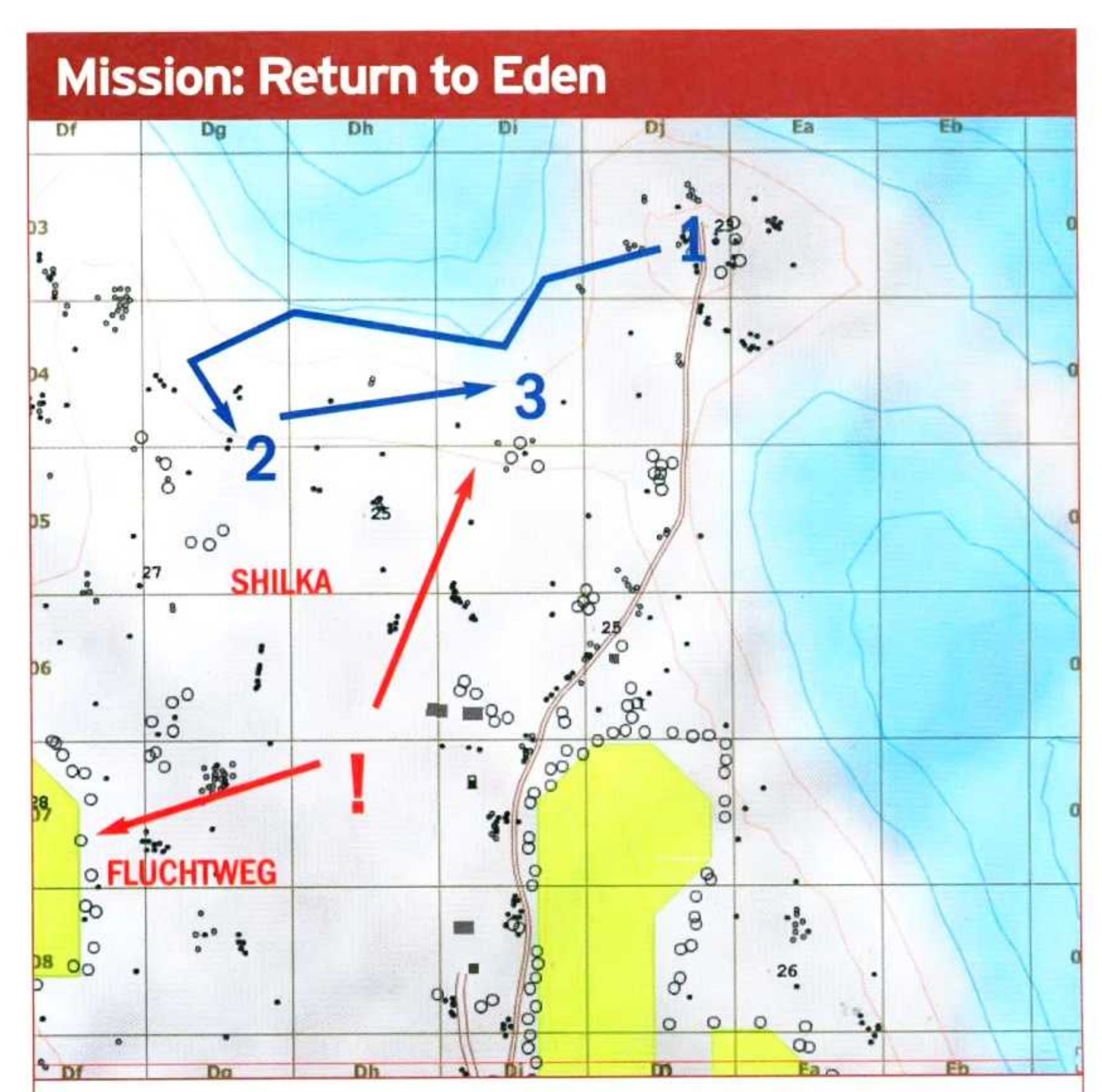
Art: Flugtraining
Unterstützung: Keine
Verlauf: Transportieren Sie zwei Infanterieeinheiten und helfen Sie bei der Zerstörung gepanzerter Fahrzeuge.

Fliegen Sie einfach mit dem Hubschrauber zu der markierten Stelle und lassen Sie die Soldaten einsteigen. Sie müssen nicht genau auf der richtigen Stelle landen. Nachdem Sie die zweite Fuhre Soldaten eingesammelt haben, können Sie noch zwei BMPs zerstören. Fliegen Sie dabei am besten dicht über dem Boden und nicht zu schnell, damit Sie genügend Zeit und Spielraum zum manuellen Zielen und Feuern haben.

Mission: Air Superiority

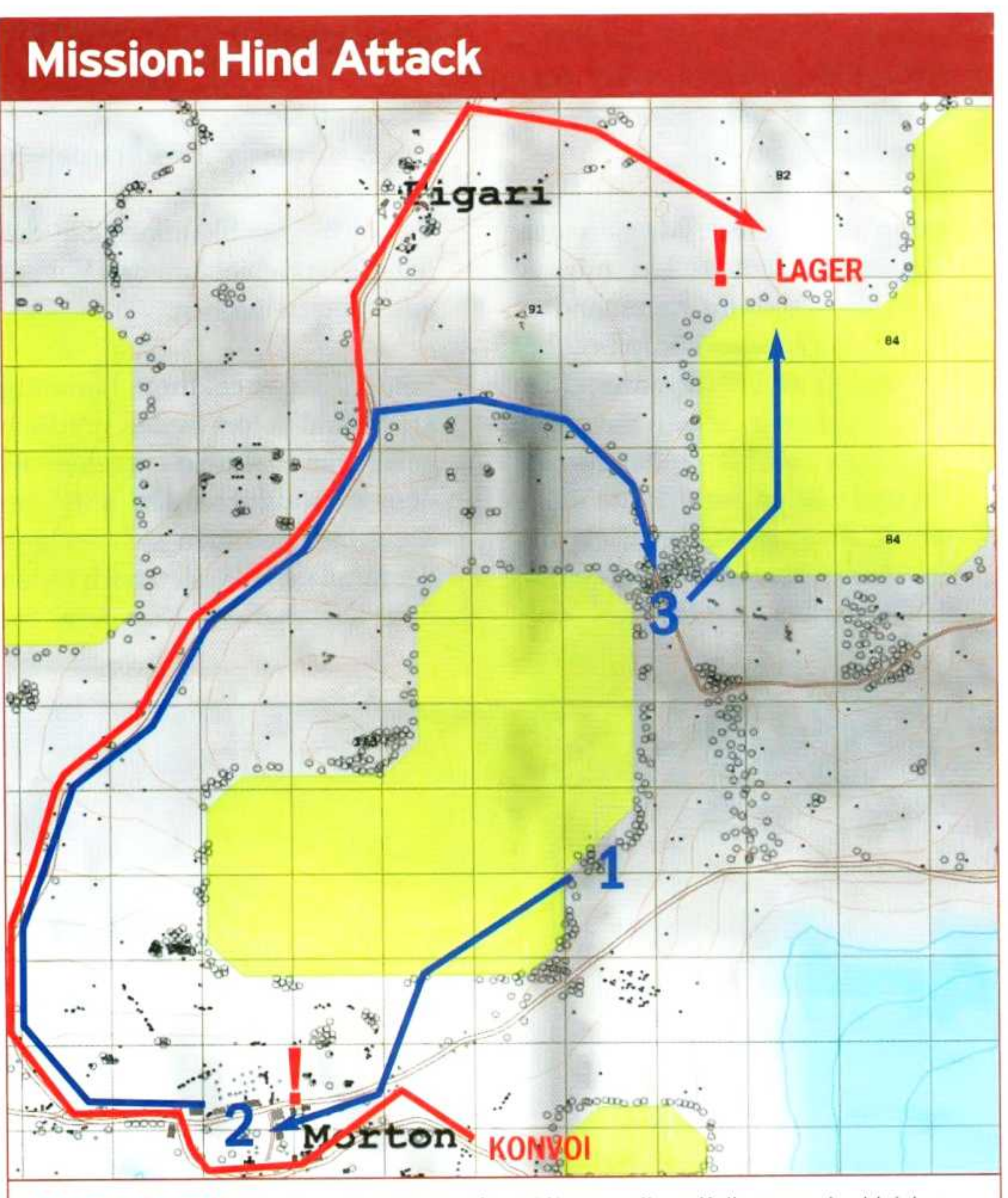
Art: Suchen und zerstören
Unterstützung: Keine

Mission: Return to Eden



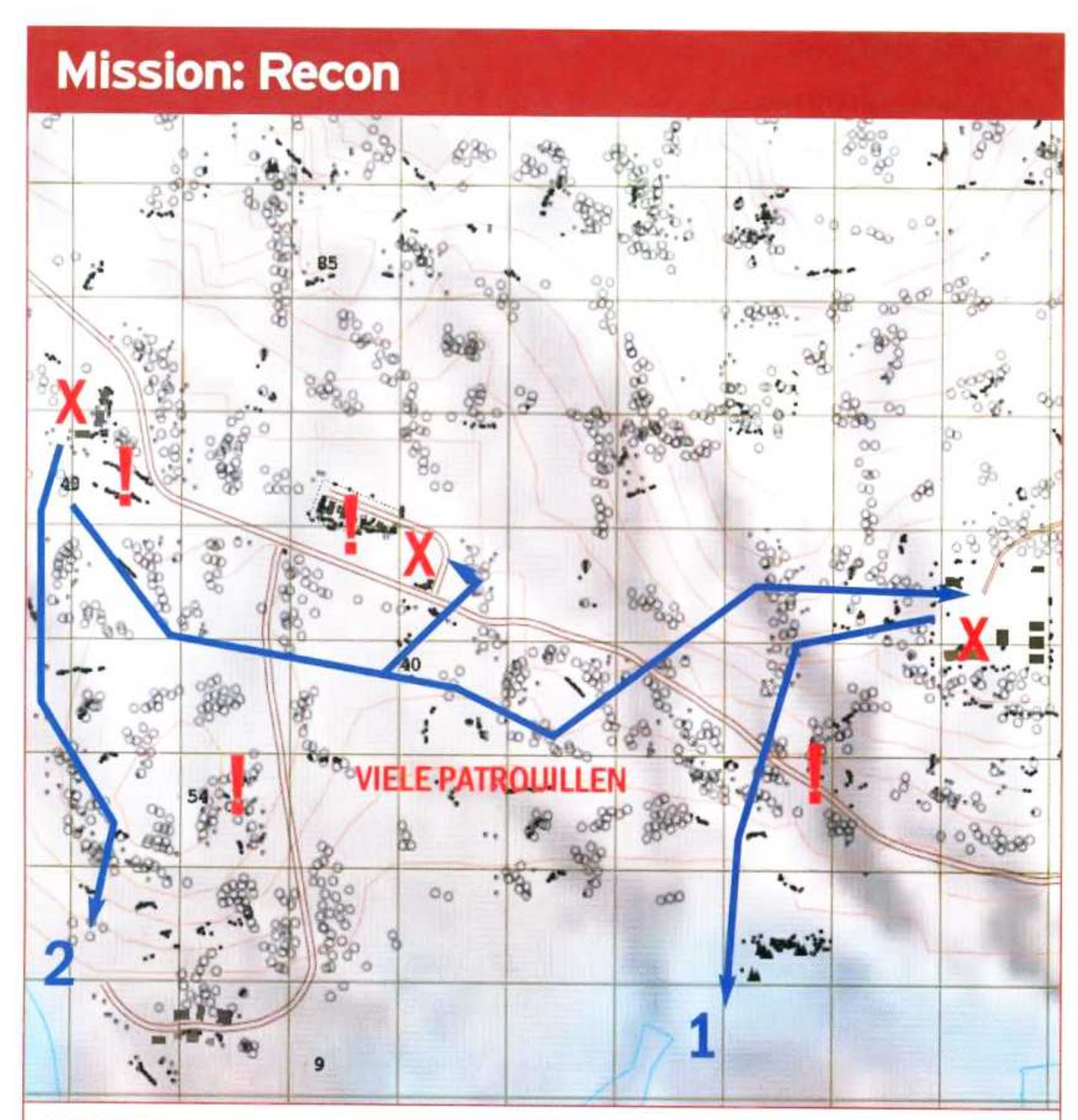
AUF DREI Sammeln Sie Ihre Kräfte auf dem Hügel (1) und laufen Sie dann am Strand entlang. Schalten Sie alleine den Shilka aus sicherer Entfernung (2) aus, während Ihre Gruppe in Deckung (3) liegt. Starten Sie von dort den Sturmangriff auf den Flughafen.

Mission: Hind Attack



NACHT UND NEBEL Begeben Sie sich vom Start (1) aus zu Ihren Kollegen und schleichen Sie unbemerkt zum Skoda (2). Steigen Sie bei Erreichen des Waldes (3) wieder aus und bewältigen Sie die restliche Strecke zum Lager zu Fuß.

Mission: Recon



NACHTSCHICHT Marschieren Sie vom Start (1) aus sofort nach Norden, um den BMPs zu entgehen. Sie können die drei Shilkas (X) entweder nur ausspähen oder auch in die Luft sprengen. Achten Sie beim Rückzug zum Strand (2) auf die vielen Patrouillen im Feld.

Verlauf: Schalten Sie zusammen mit Ihrem Kommandanten einen Lkw-Konvoi und mehrere gepanzerte Fahrzeuge aus.

Wenn Sie bei dieser Mission viele Punkte erhalten wollen, müssen Sie schneller als Ihr Kommandant sein, da in dessen Hubschrauber ein sehr guter Bordschütze seinen Dienst versieht. Setzen Sie gegen die Lkws das Maschinengewehr ein und sparen Sie sich die Raketen für die gepanzerten Ziele auf. Sie können aber auch ganz gemütlich Ihrem Chef folgen.

MASS NEHMEN Wenn Sie manuell feuern, sollten Sie auf jeden Fall die Innenansicht bevorzugen; so können Sie viel besser zielen.

Mission: Recon

Art: Aufklärung
Unterstützung: Drei Spezialeinheiten
Verlauf: Durchkämmen Sie das feindliche Gebiet, um drei Shilkas ausfindig zu machen.

Laufen Sie nach Ihrer Landung am Strand sofort in den nördlich gelegenen Wald. So entgehen Sie dem patrouillierenden BMP. Im Zielgebiet befinden sich entlang der Straße von Westen nach Osten drei Ortschaften. Klappern Sie diese Bereiche ab. Benutzen Sie das Fernglas und zusätzlich das Nachtsichtgerät, um die Standorte der Shilkas zu entdecken. Wenn Sie alle drei Shilkas entdeckt haben, laufen Sie zum Strand und rufen per Funk das Boot. Achtung: Auch wenn Sie die Shilkas zerstören, müssen Sie diese in einer späteren Mission noch mal zerstören (Story-Bug).

Mission: Killdozer

Art: Suchen und zerstören
Unterstützung: Drei M1A1, ein M60 und ein M113
Verlauf: Säubern Sie mit Ihrer Panzerkolonne drei Stellungen der Russen.

Sie müssen Ihren Angriff so planen, dass der Zulu-Zug erst nach Ihnen in Levie eintrifft. Wenn Sie Levie erobert haben, fahren Sie zum Hauptquartier der Russen. Behalten Sie die Formation bei und nähern Sie sich nur langsam der Stellung. Feuern Sie schon aus großer Distanz, da feindliche RPG-Soldaten erst nahe an Sie herankommen müssen, um Ihren Panzer angreifen zu können. Der schwierigste Punkt der Mission ist die Befestigung. Dort warten feindliche Panzer und Infanterie auf Ihr Eintreffen. Arbeiten Sie sich zu dem Waldstück im Südosten des Hauptquartiers vor. Platzieren Sie sich auf einem Hügel – dadurch haben Sie das ganze Tal im Blick. Erledigen Sie von dieser Position aus die Gegner. Halten Sie an der Stellung. Sie werden später noch von Infanterie angegriffen, die aber schnell aus dem Weg geräumt ist.





TOD AUS DER LUFT Wenn Sie Ihren Helikopter gut beherrschen, fliegen Sie eine langsame Kreisbewegung um den Konvoi herum. So hat Ihr Bordschütze leichtes Spiel mit den gegnerischen Zielen.

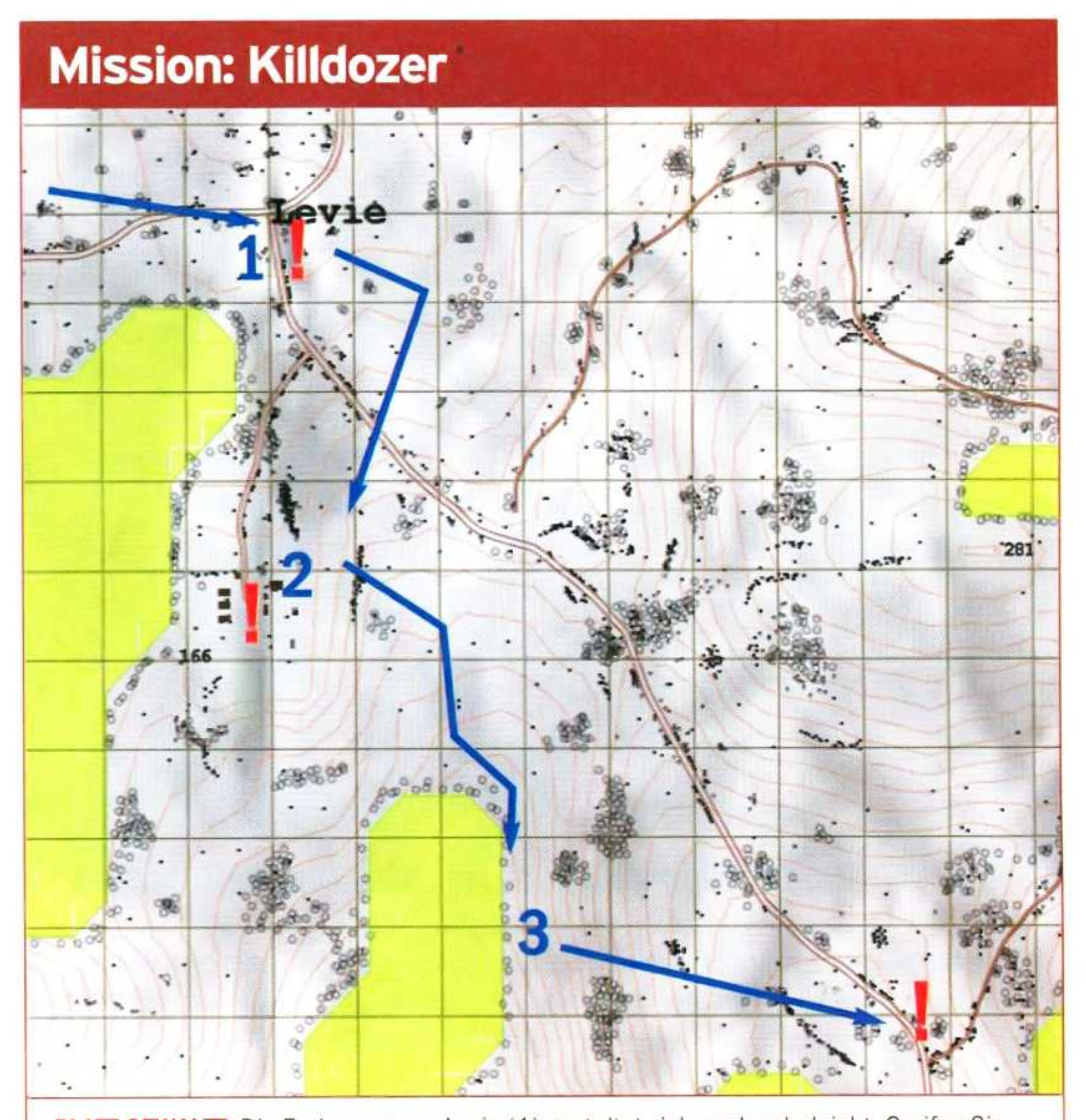
Mission: Air Assault

Art: Luftangriff
Unterstützung: Ein AH1 und ein Zug M1A1
Verlauf: Ein Aufklärungsflug führt zu einem Großangriff.

Setzen Sie sich als Pilot in den Helikopter. Nachdem Sie dann Ihr erstes Ziel erreicht haben, bekommen Sie einen neuen Auftrag. In einer nahe gelegenen Basis müssen Sie einen Angriff zweier BMPs vereiteln. Anschließend nehmen Sie an einem Großangriff auf Saint Pierre teil. Lassen Sie sich Zeit mit dem Hinflug und warten Sie, bis Ihre Panzer den Shilka aus dem Weg geräumt haben. Nutzen Sie die Zwischenzeit, um im Dogfight patrouillierende HINDs aus dem Weg zu räumen. Wenn diese Gefahr gebannt ist, können Sie die feindlichen Panzer und Infanterieeinheiten in und um Saint Pierre herum eliminieren. Setzen Sie Ihre Bewaffnung sinnvoll ein:

Gegner	Waffe
BMP/Infanterie	Bordkanone/FFAR
T80/T72	TOW
HIND	Bordkanone

Mission: Killdozer



PLATT GEWALZT Die Eroberung von Levie (1) gestaltet sich noch sehr leicht. Greifen Sie das Lager (2) nicht von der Zufahrtsstraße, sondern von den Hängen aus nordöstlicher Richtung an. Bleiben Sie auch weiter der Straße zur Festung fern und lassen Sie Ihre Panzerkolonne stattdessen am Waldrand (3) Aufstellung nehmen.

Mission: Wake-Up Call

Art: Zerstörung
Unterstützung: Zwei schwarze Sondereinheiten
Verlauf: Zerstören Sie mindestens eine der drei Shilkas und verstecken Sie sich anschließend im Wald.

Erteilen Sie Ihrem Team Schießverbot und schleichen Sie nach Norden. Achten Sie auf die vielen Dreier-Patrouillen. Ein Soldat besitzt in der Regel einen Raketenwerfer. Wenn Sie eine solche Gruppe erledigt haben, schnappen Sie sich den Raketenwerfer und tauschen Sie alle Verzögerungsminen gegen Raketen ein. Begeben Sie sich anschließend in das hügelige Gelände nördlich der Küstenstraße. Von dort haben Sie das Terrain bestens im Blick. So können Sie aus großer Entfernung die Shilkas zerstören. Auf der Karte sind nur zwei Shilkas markiert – den dritten Standort müssen Sie selbst ausfindig machen. Die Standorte können etwas variieren – orientieren Sie sich daher einfach an der Küstenstraße. Achten Sie auf Lagerfeuer – sie verraten den Standort der Shilkas von weitem. Bewegen Sie sich vorwiegend liegend vorwärts, um nicht entdeckt zu werden.

Mission: Maverick

Art: Luftangriff
Unterstützung: Zwei weitere A10
Verlauf: Nachdem Sie zwei Boote zerstört haben, müssen Sie sich

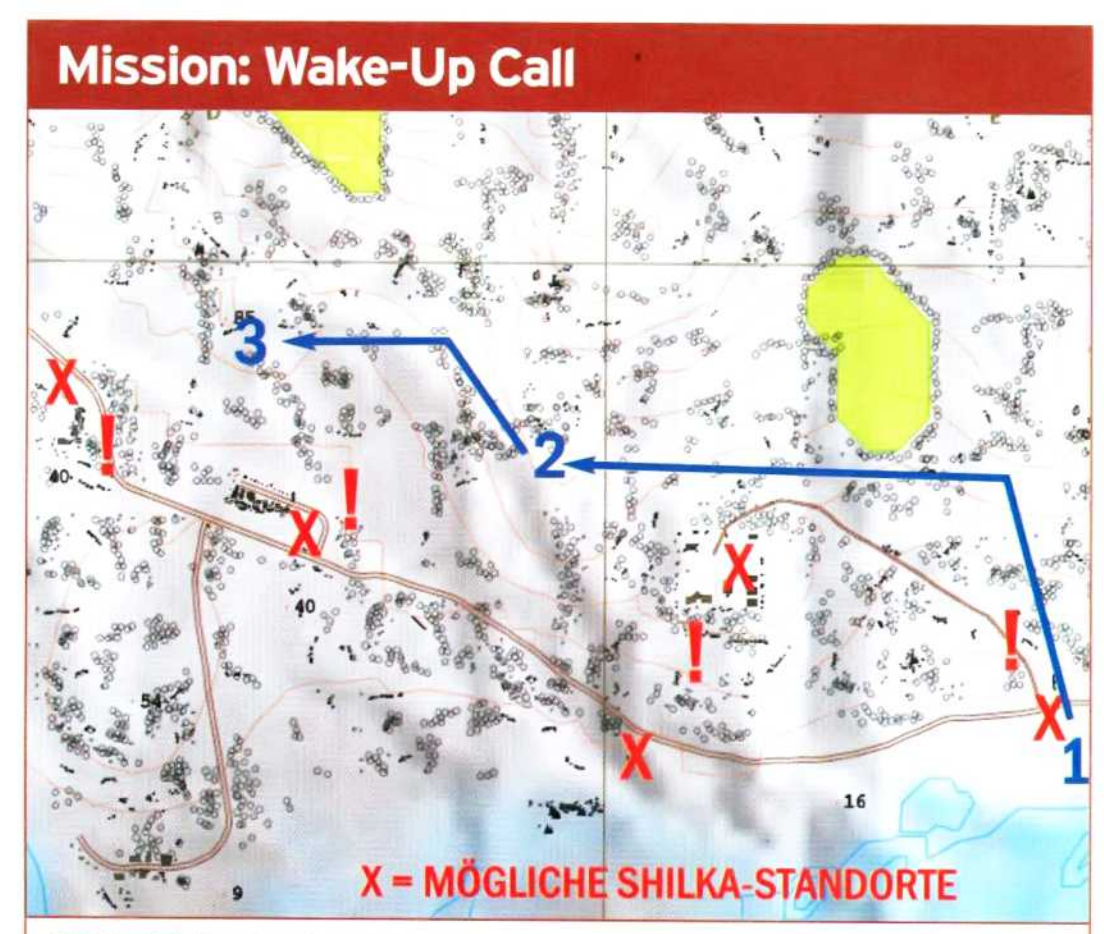
SPARSAM Da Sie nur wenige TOW-Raketen an Bord haben, greifen Sie lieber zur Bordkanone. Die Panzerung des BMP hält nicht viel aus.



HINTENRUM Begehen Sie nicht den Fehler, die Festung von der Straße aus anzugreifen. Von dieser Position aus können Sie das gesamte Tal überblicken.



Mission: Wake-Up Call



SUCHSPIEL Begeben Sie sich vom Strand (1) in Richtung Norden. Sobald Sie einen Raketenwerfer besitzen, arbeiten Sie sich weiter zu den Hügeln vor (2 und 3). Kundschaften Sie von dort die Küstenstraße mit dem Fernglas aus, um alle Shilkas zu entdecken.

um die Panzer auf der Insel kümmern.

Setzen Sie eine Maverick-Rakete gegen das Boot ein. Mit dem Maschinengewehr ist es nur schwer zu treffen. Fliegen Sie zur Insel weiter und benutzen Sie dort weitere Mavericks gegen die Panzer. Nach kurzer Zeit werden beide A10 abgeschossen und Sie verlieren Treibstoff. Dies ist vom Storyverlauf her so vorgesehen und Sie können nichts dagegen machen. Versuchen Sie, so viel Höhe wie möglich zu gewinnen, und springen Sie mit dem Fallschirm ab, wenn Sie sich über Land befinden. Landen Sie im Wasser, sterben Sie.

Mission: Counter Strike

Art: Angriff und Verteidigung
Unterstützung: Ein Zug Infanterie
Verlauf: Sie müssen eine feindliche Basis überfallen und diese gegen einen Konterangriff schützen.
Besonderheit: Waffenwahl

Bevor Sie diese Mission beginnen, sollten Sie sich das M21 aussuchen. Außerdem sollten Sie sich eine LAW auf den Rücken schnallen. Vergeben Sie den letzten LAW an ein beliebiges Mitglied Ihres Teams. Wenn Sie das Lager eingenommen haben, müssen Sie Ihre Leute über das Areal verteilen. Postieren Sie die Soldaten mit Raketenwerfern im Norden, während die restlichen Infanteristen im Süden lauern. Der Sanitäter sollte sich hinter einem Gebäude verschanzen – Sie benötigen eventuell seine Dienste. Den größten Ansturm müssen Sie aus dem Westen erwarten. Wenn der Angriff erfolgreich vereitelt wurde, holen Sie sich Munition vom M113. Besonders wichtig sind dabei LAW-Raketen. Zerstören Sie damit im nächsten Lager den T72.

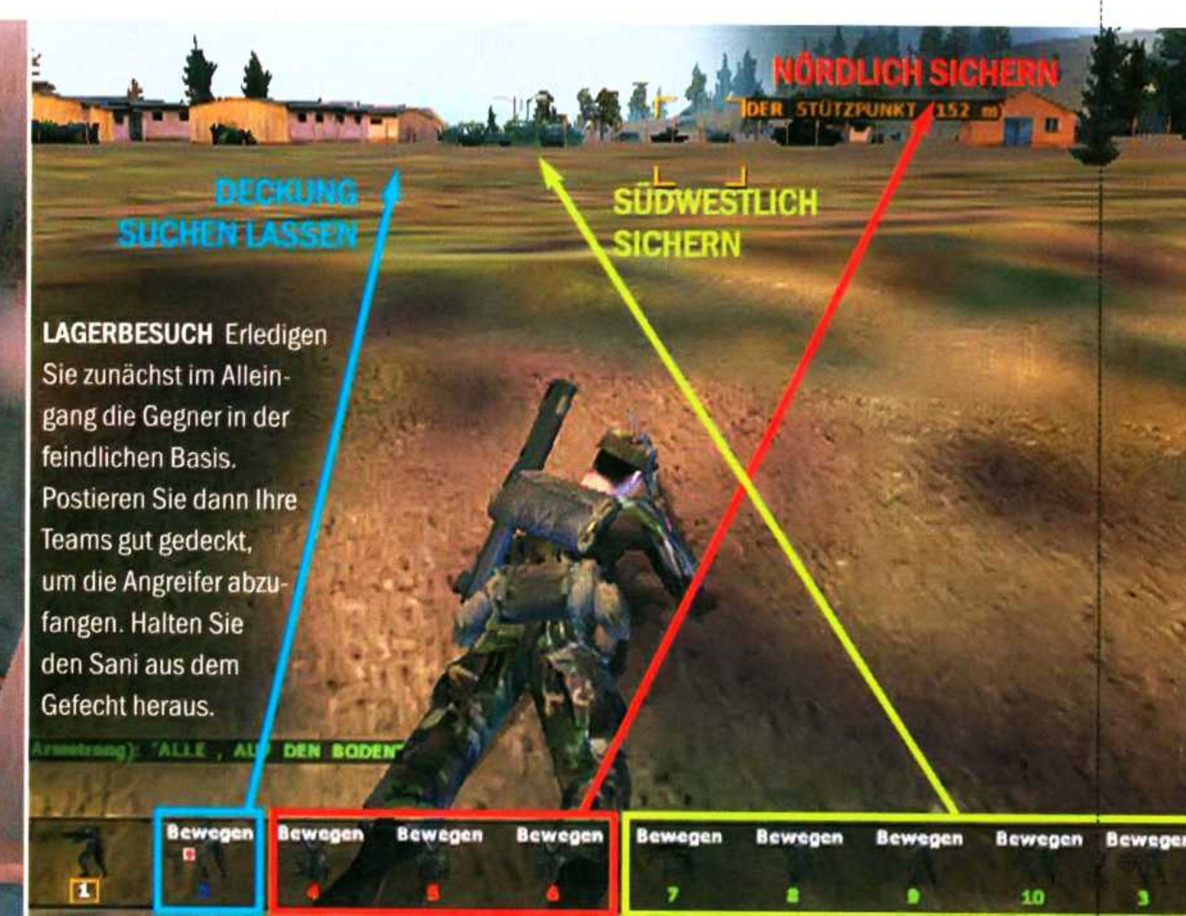
Mission: Escape from Prison

Art: Flucht
Unterstützung: Keine
Verlauf: Sie müssen die Flucht ergreifen und lebend zu Ihren Truppen gelangen.

Steigen Sie auf jeden Fall in den Hubschrauber, der Sie zu dem Gefangenenlager transportiert. Der einfachste Weg zur Flucht besteht darin, unmittelbar nach der Ankunft im Lager schnell in den Helikopter einzusteigen, sobald die Piloten ausgestiegen sind. Sie dürfen nicht zu lange zögern, da die Wachen schon bald das Feuer auf Sie eröffnen. Im Cockpit des Helis haben Sie eine Kompassanzeige, so dass Sie problemlos nach Süden fliegen können. Sollten Sie das nicht schaffen, können Sie immer noch versuchen, sich eines der Sturmgewehre zu schnappen, die sich zwischen den Baracken in Munitionskisten befinden. Machen Sie damit schnell kurzen Prozess mit den Gegnern. Wenn Sie dabei die Piloten ausschalten,



EINSCHLAG Feuern Sie schnell hintereinander zwei Mavericks auf den Panzer ab und ziehen Sie Ihre Kiste dann wieder hoch.



LAGERBESUCH Erledigen Sie zunächst im Alleingang die Gegner in der feindlichen Basis. Postieren Sie dann Ihre Teams gut gedeckt, um die Angreifer abzufangen. Halten Sie den Sani aus dem Gefecht heraus.

bevor diese wieder eingestiegen sind, können Sie den Heli benutzen. Ansonsten müssen Sie sich ein anderes Fahrzeug schnappen (zum Beispiel den UAZ) und schleunigst in den nächstgelegenen Wald fahren (rechts vom Lager). Gegnerische BMPs und der Helikopter werden Sie verfolgen, steigen Sie daher schnell wieder aus und warten Sie die Zwischensequenz ab, bei der es Nacht wird. Da Sie keinen Kompass besitzen, müssen Sie sich anhand der Sterne orientieren, um nach Süden zu gelangen. Außerdem benötigen Sie zu Fuß sehr lange, bis Sie Ihre Verbündeten treffen, und müssen sich ständig vor gegnerischen Einheiten in Acht nehmen. Daher ist die Variante, mit dem Hubschrauber zu entkommen, vorzuziehen.

Mission: Incursion

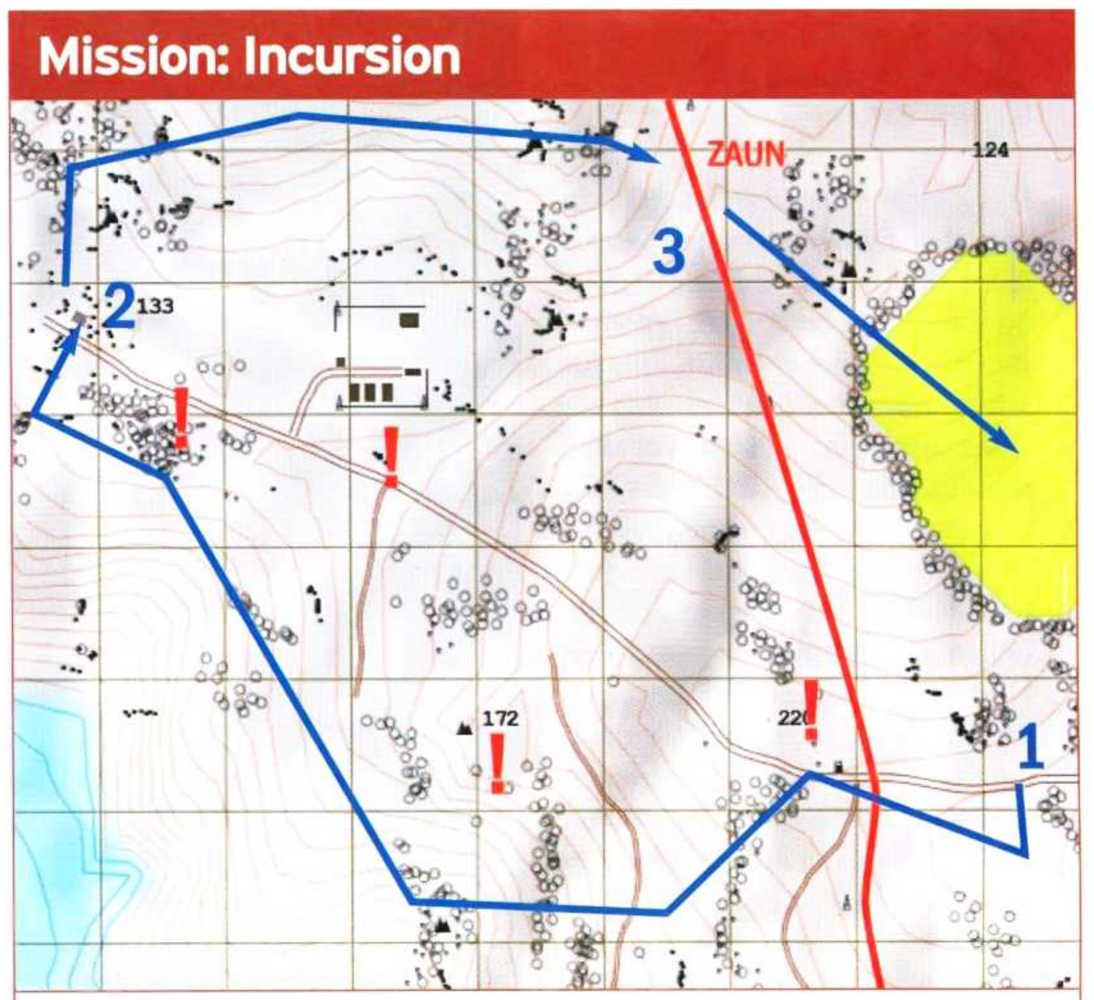
Art: Eindringen, stehlen und flüchten.
Unterstützung: Keine
Verlauf: Sie beginnen vor dem Anwesen des Generals und müssen in seine Villa eindringen, die Codes für die SCUD sichern und aus der Gegend flüchten.

Warten Sie eine Weile, bis sich die Wachen sternförmig vom Tor wegbewegen. Schleichen Sie dann durch den Eingang und nach links zur Baumgruppe. Stehen Sie auf keinen Fall auf, bevor Sie zwischen den Bäumen im Dunklen in Sicherheit sind. Benutzen Sie Ihr Fernglas, um feindliche Einheiten früh auszumachen. Bei der Villa müssen Sie einen günstigen Moment abwarten und schnell in das Gebäude laufen, damit Sie den Code bekommen. Kriechen Sie von Gebüsch zu Gebüsch, um unentdeckt zu bleiben. Anschließend schleichen Sie wieder aus dem Haus und begeben sich in den Schutz der Dunkelheit. Wenn Sie den Zaun erreichen, können Sie diesen mit einer Verzögerungsbombe zerstören und durch das Loch fliehen.

Mission: Search and Destroy (Schwer)

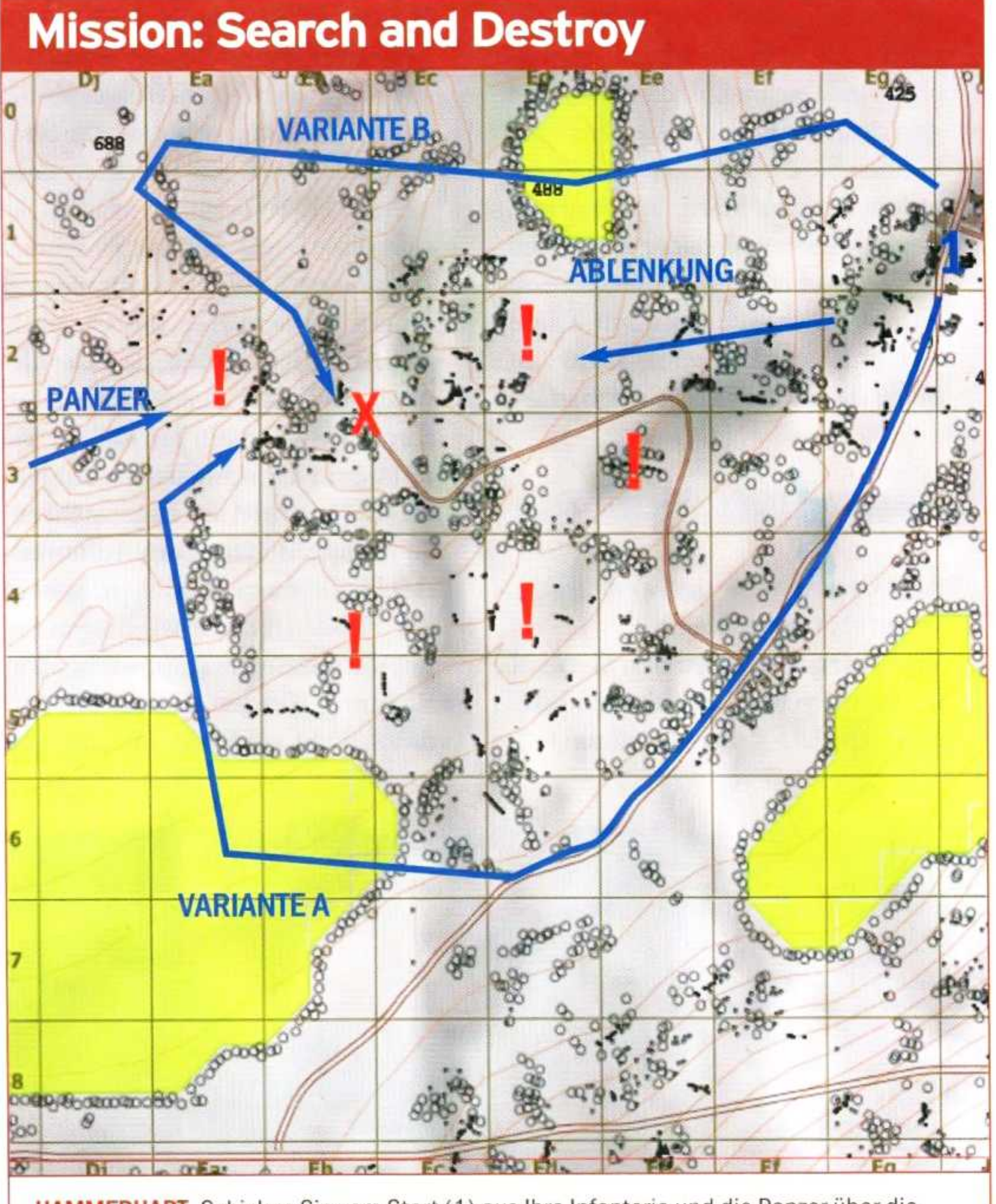
Art: Eine SCUD-Rakete zerstören
Unterstützung: Drei M1A1 und zwei AH1
Verlauf: Orten Sie die genaue Position der SCUD-Rakete und zer-

Mission: Incursion



IM ALLEINGANG Gehen Sie schon am Start (1) in Deckung und schleichen Sie nur am Boden liegend am Zaun vorbei. Nutzen Sie die Büsche rund um das Zielgebäude (2). Sprengen Sie im Norden ein Loch in den Zaun (3), um zu entkommen.

Mission: Search and Destroy



HAMMERHART Schicken Sie vom Start (1) aus Ihre Infanterie und die Panzer über die Westroute zur Ablenkung los. Bei Variante A nähern Sie sich von Süden der SCUD. Der Weg über den nördlichen Hügel dauert länger und ist gefährlicher. Allerdings können Sie die SCUD aus großer Entfernung mithilfe einer LAW zerstören.

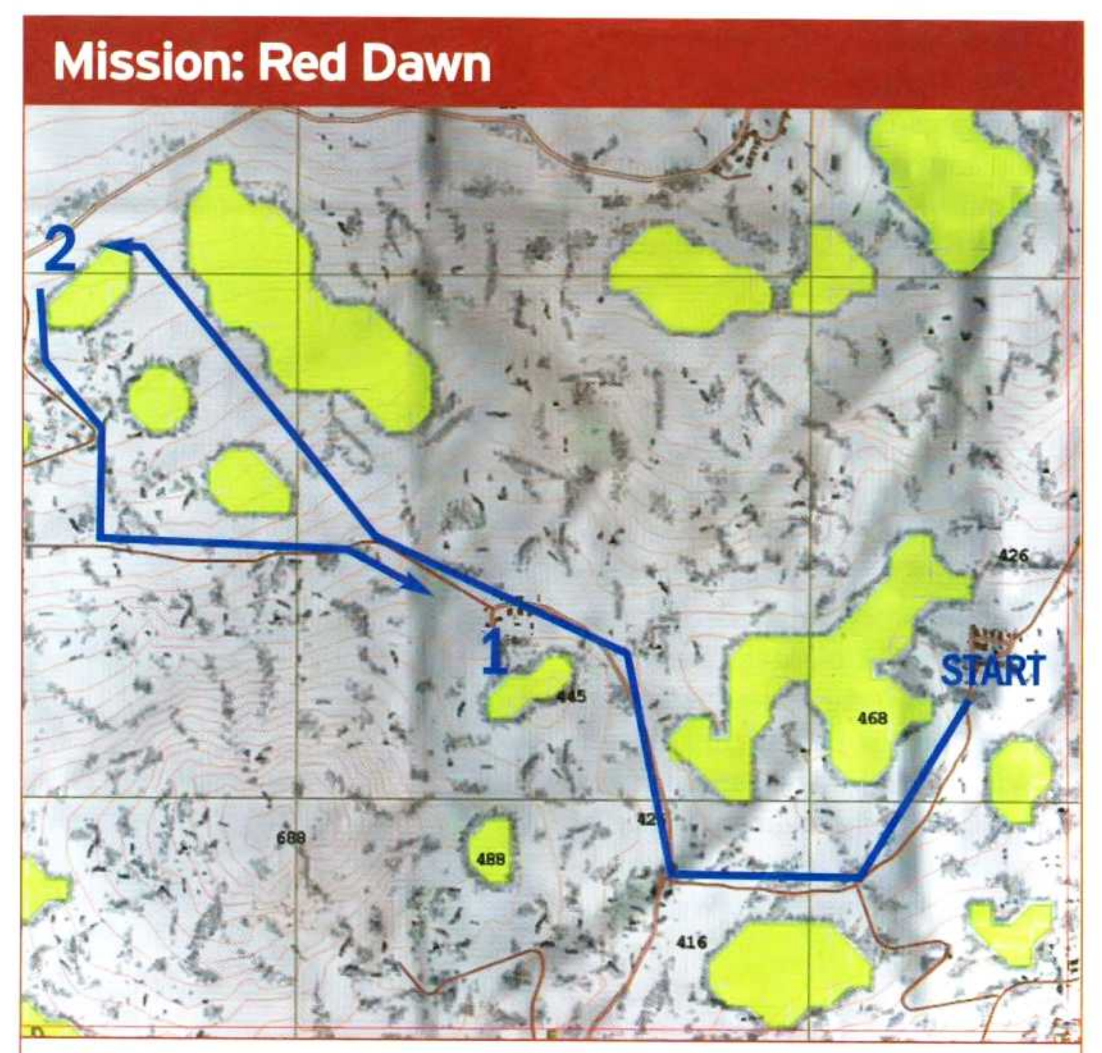
stören Sie sie. Rufen Sie über Funk die Unterstützung und flüchten Sie zum Extraktionspunkt.

Das Zielgebiet ist überfüllt mit gegnerischen Einheiten. Halten Sie sich nicht damit auf, Shilkas, Panzer oder BMPs zu beseitigen. Entscheiden Sie sich lieber dafür, alle zur Verfügung stehenden Einheiten zur Ablenkung einzusetzen. Vor dem Einsatz sollten Sie sich für das M21 und eine LAW-Waffe entscheiden. Vergeben Sie auch die restlichen Raketenwerfer an Ihre Gruppe. Befehlen Sie Ihrem Trupp, auf den Lkw aufzusitzen, und schnappen Sie sich den Jeep. Lassen Sie dann die Panzer aus Westen angreifen und schicken Sie Ihre Gruppe von Südosten ins Tal. Befehlen Sie den eigenständigen Angriff. Nutzen Sie die Ablenkung, um sich mit dem Jeep von Süden her dem Zielgebiet zu nähern. Schleichen Sie durch den Wald und zerstören Sie die SCUD mit dem Raketenwerfer. Der Missionsverlauf ist sehr dynamisch – wenn Sie zu früh Ihre Unterstützung verlieren, sollten Sie lieber noch mal von vorn beginnen. Es ist auch nicht vorauszusagen, an welcher Stelle sich feindliche Einheiten gerade aufhalten. Als geübter Pilot können Sie die Mission auch lösen, indem Sie zum Startplatz der Helikopter düsen und selber einen Heli fliegen. Nehmen Sie sich einen Soldaten als Bordschützen mit. Diese Variante ist nicht ganz leicht, da Ihnen die Shilkas Ärger machen.

Mission: Red Dawn (Schwer)

Art: Geiselnahme und Zerstörung
Unterstützung: Keine
Verlauf: Sie müssen den General festnehmen und anschließend die zweite SCUD-Rakete zerstören.

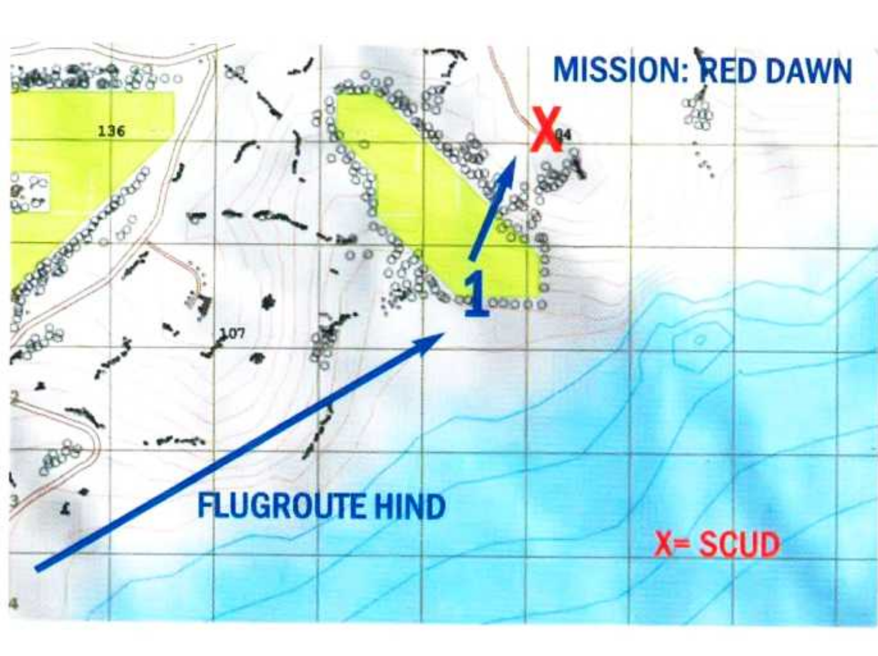
Mission: Red Dawn



STRASSENSPERRE Fahren Sie mit dem Lkw schnell zur Basis mit dem russischen HIND (1). Tanken Sie ihn gleich auf oder fangen Sie zuerst den General an der Küstenstraße ab (2). Sie sollten aber auf jeden Fall den Helikopter benutzen, um den Rest der Mission zu bestreiten.

Setzen Sie Ihre Mannschaft in den Lkw und folgen Sie der Straße in Richtung Südwesten. Biegen Sie bei der T-Kreuzung rechts ab. Die Straße führt durch ein Lager, in dem sich ein HIND befindet. Merken Sie sich diese Stelle. Fahren Sie schnell nach Norden zur Küstenstraße und lauern Sie dem Jeep des Generals auf. Achten Sie darauf, dass der General am Leben bleibt. Sobald er in Ihrem Gewahrsam ist, sollten Sie mit dem Lkw schnellstens zu dem HIND hinfahren. Im Lager steht ein Tanklaster, den Sie zum Auftanken des Helikopters benötigen. Sobald der HIND startklar ist, fliegen Sie mit der gesamten Truppe schnell in Richtung Norden. Halten Sie sich dabei dicht am Boden und fliegen Sie an der östlichen Küste entlang. Sie müssen möglichst nahe an den SCUD-Standort herankommen. Achtung, das Gebiet ist übersät mit feindlichen Einheiten. Wenn Sie ein guter Pilot sind, können Sie es schaffen, das Ziel mit Raketen zu zerstören. Anderenfalls landen Sie an einer geschützten Stelle. Lassen Sie den General und auch Ihre Truppe zurück und erledigen Sie die SCUD im Alleingang. Wenn Sie wollen, können Sie auch schon die Gefangennahme des Generals mit dem aufgetankten Helikopter erledigen. Wenn Sie lieber alleine operieren, lassen Sie Ihre Truppe einfach im Lager zurück. Sie sind nicht auf deren Hilfe angewiesen.

STEFAN WEISS



FINALE GRANDE Versuchen Sie, möglichst nahe beim SCUD-Standort zu landen. Lassen Sie Ihre Truppe im Wald zurück (1) und pirschen Sie sich zum Ziel, um es mit dem Raketenwerfer zu zerstören.



SUCHSPIEL Von dieser Position aus haben Sie freie Sicht, werden aber schnell entdeckt. Im Schutz der Bäume (1) haben Sie es leichter.

Diablo 2 Expansion Set - **Lord of Destruction**

Das lang erwartete Add-on zu Diablo 2 hält auch für alte Diablo-2-Hasen einige Überraschungen bereit. Blizzard hat die Erweiterung von Diablo 2 zum Anlass genommen, grundlegende Änderungen am Kultspiel vorzunehmen. Alles zu den Neuerungen erfahren Sie im Folgenden.

Charakter-Konvertierung

Wer gleich voll ins Geschehen einsteigen will, kann seinen bestehenden **Diablo 2**-Charakter umwandeln. Wir zeigen Ihnen, worauf Sie dabei achten müssen.

Jeder Diablo-2-Charakter kann auch in LoD gespielt werden.

Wenn Sie einen Charakter konvertieren, behält er seine Ausrüstung, seinen Quest-Status und normalerweise auch alle seine Wegpunkte. Allerdings gibt es für Helden, die schon in der Schwierigkeitsstufe Albtraum oder Hölle angelangt sind, folgende Sonderregel: Wenn Ihr Charakter Andariel noch nicht besiegt hat, kann er den ersten Akt nach der Konvertierung nicht mehr betreten. Er gelangt dann nur noch bis zum Anfang des neuen fünften Aktes der vorhergehenden Schwierigkeitsstufe, bis er Baal besiegt hat.

Einzigartige Gegenstände besitzen Levelvoraussetzungen.

Nach der Konvertierung besitzen einige einzigartige Waffen und Rüstungen geringfügig andere Schadens- und Verteidigungswerte. Wesentlich gravierender sind die neuen Levelvoraussetzungen, die alle einzigartigen Gegenstände in **LoD** erhalten. Damit soll die gängige Praxis in Multiplayer-Partien unterbunden werden, jungen Charakteren durch Highend-Ausrüstung einen entscheidenden Vorteil gegenüber den Spielern zu verschaffen, die wirklich bei „null" anfangen.

Sets in Diablo 2 waren recht unbeliebt ...

Wenn ein Charakter alle Gegenstände eines Sets am Körper trägt, erhält er einen Bonus. Kaum ein **Diablo 2**-Spieler machte jedoch davon Gebrauch, denn jeder einzelne Set-Gegenstand besaß höchstens zwei magische Eigenschaften. Wesentlich begehrter waren da die einzigartigen und vor allem die seltenen Gegenstände, die bis zu sechs Attribute besitzen können. Außerdem war es vor allem als Einzelspieler nahezu unmöglich, ein Set auch tatsächlich zu komplettieren.

Neu in LoD

Die wichtigsten Änderungen im Expansion Set haben wir hier für Sie zusammengestellt.

- Söldner können ausgerüstet werden und folgen dem Spieler von Akt zu Akt und in andere Schwierigkeitsstufen.
- Im Glücksspiel können Sie keine einzigartigen und Set-Gegenstände mehr erwerben.
- Wurfwaffen können magische Eigenschaften besitzen und lassen sich nach Gebrauch wieder aufstocken.
- Die Gegner in Albtraum und Hölle sind stärker und entsprechend gefährlicher.
- Die Absaugung von Leben und Mana wird in Albtraum und Hölle halbiert.
- Die Spieler starten mit -40 % Resistenz gegen alle Arten von Magie in Albtraum und -100 % in Hölle.
- Wenn Sie Ihren Körper nach dem Tod ohne Neustart zurückgewinnen, erhalten Sie in höheren Schwierigkeitsstufen die Hälfte der verlorenen Erfahrungspunkte zurück.
- Rüstungen können Sockel besitzen.
- Neben Edelsteinen gibt es Runen und Juwelen, die in gesockelte Gegenstände eingefügt werden können.



BARBAR SIEHT ROT! Manche Uniques können nach der Konvertierung nicht mehr getragen werden.

SIGON WACHT Unter den alten Set-Gegenständen war dieser Schild der einzig brauchbare. Seine Attribute sind in LoD unverändert, er erhält jedoch eine neue Grafik.



VERBORGENE GEHEIMNISSE Werden Rüstung und Gürtel getragen, wirken der Teil-Bonus (+5 Stärke) und das verborgene Attribut (40 % Chance).

WEIT WEG VON ZU HAUS Ein Söldner folgt Ihnen treu in alle Akte, auch wenn eine friedliche Jägerin dazu in die Tiefen der Hölle muss.

... und wurden daher für LoD überarbeitet.

Viele der bekannten Set-Gegenstände besitzen verbesserte Attribute. Darüber hinaus erhält man in **LoD** schon einen Bonus ab zwei Gegenständen eines Sets. Um welche Gegenstände es sich dabei genau handelt, spielt keine Rolle. Je nach der Größe des Sets kann es weitere Boni für das Tragen von drei oder vier Teilen geben. Zusätzlich dazu gibt es einen verbesserten Gesamt-Bonus für das komplette Set. Alle diese Boni werden in goldener Schrift angezeigt und gelten sowohl für neue als auch für konvertierte Sets.

Die alten Sets erhalten weitere Eigenschaften hinzu.

Wenn Sie einen der aus **Diablo 2** bekannten Set-Gegenstände in **LoD** finden, besitzt er verborgene Attribute. Diese werden dann wirksam, wenn mindestens ein weiteres Teil des Sets getragen wird. Im Gegensatz zu den Set-Boni handelt es sich hierbei um Eigenschaften der Gegenstände, die bei Aktivierung in grüner Schrift angezeigt werden. Konvertierte Set-Gegenstände besitzen diese Attribute nicht, wenn Sie in **Diablo 2** vor Patch 1.08 gefunden wurden.

Wie kann ich die alten von den neu gefundenen Set-Gegenständen unterscheiden?

Die in **LoD** auftretenden bekannten Set-Gegenstände besitzen stets nur die halbe maximale Haltbarkeit wie die aus **Diablo 2** (vor Patch 1.08) konvertierten.

Die Söldner

Sie kennen die Söldner aus **Diablo 2** nur als Kanonenfutter für Duriel und dergleichen? In **LoD** müssen Sie umdenken. Sie werden überrascht sein!

Söldner sind stark verbessert worden.

Es lohnt sich fast immer, einen Söldner anzuheuern. Dieser kämpft loyal an Ihrer Seite und begleitet Sie von Akt zu Akt und sogar in andere Schwierigkeitsstufen. Wenn er stirbt, können Sie ihn wiederbeleben lassen. Allerdings steigen die Kosten dafür mit der Zeit an.

Ab wann sind Söldner verfügbar?

Sie erhalten Ihren ersten Söldner, wenn Sie die zweite Quest im ersten Akt abgeschlossen haben. Auch ohne diese Quest können Sie ab Level 9 Jägerinnen anheuern.

Welcher Söldner ist für welchen Charakter geeignet?

Nahkämpfer (Barbar, Paladin, Assassine, Druide) sollten auf die Unterstützung von Jägerinnen oder Eisenwölfen vertrauen, die aus sicherer Entfernung Feuerschutz bieten. Amazone und Zauberin setzen besser auf die Nahkämpfer aus Akt 2 und 5, die die Aufmerksamkeit der Gegner auf sich ziehen. Als Totenbeschwörer sind Sie frei in der Wahl des passenden Begleiters. Die Wüstensöldner haben hier den Vorteil, dass ihre Aura von beschworenen Kreaturen angenommen wird. Dies gilt auch für die Schoßtiere des Druiden und in Multiplayer-Partien.

Auch Söldner gewinnen Erfahrung.

Wenn der Spieler Erfahrung sammelt, profitiert auch der Söldner davon. Dabei gehen dem Spieler keine Erfahrungspunkte verloren, selbst wenn der Söldner ein Monster tötet. Kurz nachdem der Spieler einen Level aufgestiegen ist, tut es ihm der Söldner gleich. Allerdings steigt der Söldner normalerweise nur dann auf, wenn sein Level um zwei niedriger ist als der des Spielers. Daher kann ein Söldner maximal Level 98 erreichen.

Sie haben Zugriff auf die Ausrüstung des Söldners.

Auf dem Inventar-Screen Ihres Begleiters (Hotkey O) können Sie die Attribute und Resistenzen ablesen. Wie sich beides mit steigendem Level ändert, sehen Sie in nebenstehender Tabelle.

Jeder Söldner besitzt eine Grundausrüstung.

Auch ohne Ihr Zutun kämpft ein Söldner mit der ihm typischen Waffe. Trotzdem sollten Sie Ihren Begleiter sofort mit allem Nötigen ausrüsten, damit er Ihnen eine wirkliche Hilfe sein kann. Sein Aussehen ändert sich allerdings nicht, wenn Sie ihn mit Gegenständen ausstaffieren.



LICHT IN DUNKLER NACHT Auch die Kreaturen des Totenbeschwörers profitieren von den Auren der Wüstensöldner aus dem zweiten Akt.

DANKE! Jeder Söldner bedankt sich artig für neue Ausrüstung. Seinen Begleiter am Leben zu halten, ist aber auch wirklich manchmal mühsam.

D

Es gibt einige Sonderregeln.

Söldner besitzen unendlich viel Mana und Ausdauer, Jägerinnen brauchen keine Pfeile. Alle Söldner nehmen nur 30% Schaden von Boss-Monstern, können aber anders als Spieler an Vergiftungen sterben – auch dann, wenn sie bereits in eine sichere Stadt zurückgekehrt sind. Auch Söldner unterliegen dem Resistenzen-Abzug in Albtraum und Hölle. Da sie nicht von der Belohnung der dritten Quest im fünften Akt profitieren, können fehlende Resistenzen im fortgeschrittenen Spielverlauf zu einem Problem werden. Die Haltbarkeit der Ausrüstung leidet nicht, wenn Sie von einem Söldner getragen wird. Es lohnt sich daher nicht, seine Gegenstände zu reparieren. Außerdem können Sie Ihrem Begleiter ohne Bedenken auch ätherische Gegenstände anvertrauen.

Wie kann mein Söldner besser angreifen?

Wie jeder Spiel-Charakter auch sollten Sie zuerst auf eine gute Waffe achten (Ausnahme sind Eisenwölfe, die mit ihrem Schwert nicht kämpfen). Wählen Sie Helm und Rüstung danach aus, Stärke und Geschicklichkeit des Söldners so weit zu erhöhen, dass er auch wirklich die beste verfügbare Waffe nutzen kann. Natürlich spielt neben einem hohen Schadenswert auch die Geschwindigkeit der Waffe eine wichtige Rolle.

Wie kann sich mein Söldner gegen Angriffe schützen?

In zweiter Linie sind ein hoher Verteidigungswert und zusätzliche Resistenzen wichtig. Da sich ein Söldner normalerweise nicht

Übersicht über alle Söldner

Akt	Name	Fertigkeiten	Ausrüstung	Verhalten beim Level-Aufstieg			
			(Neben Rüstungen und Helmen)	(Alle Söldner erhalten +2 Widerstand gegen alles in Normal, +1,75 in Albtraum und +1 in Hölle)			
				Stärke	Geschicklichkeit	Verteidigung	Lebenspunkte
Akt I	Jägerin	Eispfeil/Innere Sicht Feuerpfeil/Innere Sicht	Bögen, keine Armbrüste, keine amazonenspezifische Ausrüstung	+1	+2	+6,5	+8
Akt II	Wüstensöldner[1]	Kampf: Stoß/Gebet/Dornen Offensiv: Stoß/Trotz/Heiliger Frost Defensiv: Stoß/Ges. Zielsucher/Macht	Speere, Stangen, Wurfspeere	+1,75	+1,5	+9,375	+10
Akt III	Eisenwolf	Kombo-Blitz/Blitzschlag Gletschernadel/Eisstoß/Eisrüstung Inferno/Feuerball	Einhandschwerter, Schilde	+1,25	+1	+3,5	+6
Akt IV[2]							
Akt V	Barbar	Hieb Lähmen	Ein- und Zweihandschwerter, barbarenspezifische Helme, keine Schilde	+1,875	+1,25	+7,25	+12

Erläuterung:
1) Wüstensöldner wechseln ihre anfängliche Aura nach einiger Zeit. Darauf haben Sie leider keinen Einfluss.
2) Im 4. Akt können Sie keine Söldner anheuern. Bei Bedarf kann Tyrael aber mitgebrachte Söldner wiederbeleben.



ZU SCHADE ZUM WEGWERFEN Diese Wurfspieße wurden bei Gheed erspielt. Die erhöhte Stapelgröße ist ein neues Attribut und sehr nützlich für Wurfwaffen.

aus Feuerwänden und dergleichen wegbewegt, sind Attribute wie „reduziert Feuerschaden um ...“ oder „reduziert magischen Schaden um ...“ sehr hilfreich. Das Attribut „absorbiert Schaden“ erhöht bei einem Angriff die Lebensenergie um den Betrag, den man normalerweise als Schaden erleidet. Ein Gegenstand mit „absorbiert 10 % Feuerschaden“ ist daher vergleichbar mit einer Erhöhung der Feuerresistenz um 20 % und damit sehr nützlich.

Söldner stellen keine Hindernisse mehr dar.

Der Spieler kann durch Söldner und beschworene Kreaturen hindurchlaufen. Dies ist vor allem in engen Gängen von Vorteil. Andersherum gilt dies aber nicht, so dass nahkämpfende Söldner manchmal hinter dem Spieler stecken bleiben und Gegner nicht angreifen können. Treten Sie in diesem Fall ein paar Schritte zurück, bis Ihr Begleiter den Kampf aufnimmt. Dann können Sie wieder durch ihn hindurchtreten.

Die Händler

Die Kaufleute in **Diablo 2** brauchten Sie nur zum Reparieren und für Tränke, Schriftrollen und Munition. In **LoD** wurden die Auslagen stark verbessert. Ein Blick auf die Angebote lohnt sich auf jeden Fall!

Das Angebot der Händler wird mit der Zeit besser.

Die Qualität der angebotenen Ausrüstung hängt von dem Akt und der Schwierigkeitsstufe ab. Es ist im weiteren Spielverlauf möglich, auch außergewöhnliche und sogar die neuen Elite-Gegenstände zu kaufen.

Lohnt sich der Kauf?

Sie können stets nur blaue magische Gegenstände erwerben. Viele der neuen, verbesserten magischen Attribute können jedoch auch nur in dieser Kategorie auftreten, nicht auf den normalerweise höherwertigeren, seltenen Gegenständen. Daher kann sich ein Kauf durchaus lohnen, insbesondere in Verbindung mit der Questbelohnung im fünften Akt, die bis zu zwei Sockel in einen blauen, magischen Gegenstand einfügt. Halten Sie daher immer ausreichend Bargeld bereit, damit Ihnen kein Schnäppchen durch die Lappen geht.

Was ändert sich beim Ankauf von Gegenständen?

Die Händler in Akt 5 zahlen bis zu 25.000 Goldstücke beim Ankauf Ihrer Ausrüstung. Am meisten lohnt sich nach wie vor der Verkauf von hochwertigen Rüstungsgegenständen aller Art sowie von Gegenständen, die Fertigkeiten erhöhen. Eine Reparatur vor dem Verkauf lohnt sich grundsätzlich nicht mehr, da der Preis unabhängig vom Zustand des Gegenstandes ist. Damit sind Sie beim Verkauf nun frei in der Wahl des Händlers, Sie müssen nicht mehr unbedingt zum Schmied der jeweiligen Stadt gehen.

Gold-**Kapazität**

Pro Level kann ein Charakter 10.000 Goldstücke tragen. Sicherer ist Ihr Gold aber in der Kiste.

Level	Kapazität der Schatzkiste
1-9	50.000
10-19	100.000
20-29	150.000
30	200.000
31	800.000
32	850.000
Je 2 weitere Levels	+50.000

Maximal**preise**

So viel Gold zahlen Händler höchstens für einen Gegenstand.

Schwierigkeitsstufe	Normal	Albtraum	Hölle
Akt 1	5.000	25.000	25.000
Akt 2	10.000	25.000	25.000
Akt 3	15.000	25.000	25.000
Akt 4	20.000	25.000	25.000
Akt 5	25.000	25.000	25.000

D



KLEINE URSACHE – GROSSE WIRKUNG Jeder einzelne perfekte Smaragd ist für nur 29 Giftschaden verantwortlich. Zusammen erhält man diese erstaunliche Gesamtwirkung.

AUFGEBOHRT Verwenden Sie zum Sockeln nur beste Gegenstände. Am besten geeignet sind seltene, einzigartige oder Set-Gegenstände.

Was kann ich beim Glücksspiel bekommen?

Mit Level 35 sind alle im Glücksspiel verfügbaren Gegenstände freigeschaltet. Dazu gehören auch Stirnreifen, Wurfwaffen und Katare der Assassine. Sie erhalten mit 95%iger Wahrscheinlichkeit einen blauen, magischen Gegenstand und in 5 % der Fälle einen seltenen. Wenn Sie einen hochstufigen Charakter besitzen, können Sie mit viel Glück auch außergewöhnliche oder sogar Elite-Gegenstände erwerben. Allerdings kostet das Glücksspiel auch mehr, je höher Ihr Level ist – einzige Ausnahme sind Ringe und Amulette, deren Preise nicht steigen. Einzigartige und Set-Gegenstände können Sie nicht mehr erspielen.

Wie erhalte ich einzigartige Gegenstände?

Wie seltene Gegenstände auch müssen Sie einzigartige Gegenstände nun finden. Dabei wurden die Regeln dahingehend geändert, dass jeder einzigartige Gegenstand gefunden werden kann, auch wenn er bereits im Spiel ist oder sogar von dem Finder selbst getragen wird. Anders als in **Diablo 2** gibt es keine spezielle Reihenfolge mehr, in der die einzigartigen Ringe und Amulette im Spiel auftreten.

Gesockelte Gegenstände

Sicher gibt es hervorragende Gegenstände in **LoD**. Aber es ist schwer, diese auch zu finden. Stellen Sie sich doch selbst eine gute Ausrüstung zusammen!

Jeder ist seines Glückes Schmied.

Sie haben in **LoD** mehr Möglichkeiten, die Ausrüstung Ihres Charakters nach eigenen Wünschen zu gestalten. Dazu brauchen Sie die aus **Diablo 2** bekannten, gesockelten Gegenstände. In die Sockel können Sie Edelsteine einsetzen sowie die neuen Runen und Juwelen. Es gilt weiterhin: Einmal eingesetzt, kann man diese nicht mehr entfernen und im Falle von Edelsteinen auch nicht aufwerten. Die Eigenschaften der eingesetzten Preziose werden dann Bestandteil der Attributliste des Gegenstandes.

Die Auswahl an gesockelter Ausrüstung ist größer.

Sockel finden Sie in Helmen (maximal 3 Sockel), Schilden (4), Waffen (6) und nun auch in Rüstungen (4). Wurfwaffen können nach wie vor nicht gesockelt sein, die Stäbe des Totenbeschwörers hingegen schon.

Sie können Gegenstände selber mit Sockeln versehen.

Als Belohnung der ersten Quest im fünften Akt fügt Larzuk einem Ihrer Gegenstände Sockelfassungen hinzu. Bei normaler Ausrüstung wird dabei immer die maximale Anzahl von Sockeln generiert, bei magischer (blauer) Ausrüstung sind es abhängig vom Zufall ein oder zwei Sockel. Seltene, einzigartige, geschmiedete und Set-Gegenstände erhalten stets einen einzigen Sockel. Es gibt auch ein Horadrim-Rezept, das einen seltenen Gegenstand mit einem Sockel versieht.

Edelsteine besitzen bessere Eigenschaften.

Die Änderungen bei den Edelsteinen können Sie der umseitigen Tabelle entnehmen. Qualitativ bessere Edelsteine erzeugen Sie mithilfe des Horadrim-Würfels (drei Edelsteinen niedriger Qualität verschmelzen zu einem der nächsthöheren Qualität) oder durch einen Edelstein-Schrein, der einen Edelstein aus Ihrem Inventar sofort um eine Stufe verbessert.

Giftschäden steigen exponentiell an.

Während sich Feuer-, Blitz- und Kälteschäden mehrerer Gegenstände jeweils zum Gesamtschaden addieren, verhält es sich mit Giftschäden anders: Zuerst werden alle Wirkungen pro Sekunde berechnet, dann addiert und schließlich mit der Summe aller Giftlängen multipliziert. Dabei macht es keinen Unterschied, woher die Giftschäden stammen (Waffe, Talisman, Fertigkeit etc.). Das Ergebnis kann durch Rundungen geringfügig vom angezeigten Schaden abweichen.

Welche Edelsteine sind für Anfänger nützlich?

Beliebte Wirkungen bei niedrigstufigen Charakteren und Söldnern sind eine verbesserte Stärke/Geschicklichkeit durch Amethyst/Smaragd sowie mehr Leben/Mana durch Rubin/Saphir in Helmen und Rüstungen. Auch qualitativ schlechte Edelsteine sind hier von Nutzen. Ebenfalls von Bedeutung sind Edelsteine in Waffen, um Elementarschäden (insbesondere Kälte) zu erzielen bzw. den Angriffswert zu erhöhen.

Die Wirkung von **Edelsteinen**

	Diablo 2 bis Patch 1.06b	LoD und Diablo 2 ab Patch 1.08	Diablo 2 bis Patch 1.06b	LoD und Diablo 2 ab Patch 1.08	Diablo 2 bis Patch 1.06b	LoD und Diablo 2 ab Patch 1.08	Minimum-Level in LoD u. Diablo 2 ab Patch 1.08
Eingesetzt in:	**Helm**	**Helm & Rüstung**	**Schild**	**Schild**	**Waffe**	**Waffe**	
Amethyst	Stärke	Stärke	Verteidigung	Verteidigung	Angriffswert	Angriffswert	
Lädiert	+3	+3	+6	+8	+18	+40	-
Fehlerhaft	+4	+4	+8	+12	+28	+60	5
Normal	+6	+6	+10	+18	+38	+80	12
Makellos	+8	+8	+13	+24	+48	+100	15
Perfekt	+10	+10	+17	+30	+58	+150	18
Diamant	Angriffswert	Angriffswert	Alle Widerstandsarten	Alle Widerstandsarten	Schaden an Untoten	Schaden an Untoten	
Lädiert	+10	+20	+6%	+6%	128%	128%	-
Fehlerhaft	+15	+40	+8%	+8%	134%	134%	5
Normal	+20	+60	+11%	+11%	144%	144%	12
Makellos	+25	+80	+14%	+14%	154%	154%	15
Perfekt	+30	+100	+19%	+19%	168%	168%	18
Rubin	Leben	Leben	Feuerwiderstand	Feuerwiderstand	Feuerschaden	Feuerschaden	
Lädiert	+8	+10	+12%	+12%	3-4	3-4	-
Fehlerhaft	+11	+17	+16%	+16%	3-5	5-8	5
Normal	+14	+24	+20%	+22%	4-5	8-12	12
Makellos	+19	+31	+24%	+28%	5-6	10-16	15
Perfekt	+24	+38	+29%	+40%	6-9	15-20	18
Saphir	Mana	Mana	Kältewiderstand	Kältewiderstand	Kälteschaden	Kälteschaden	
Lädiert	+8	+10	+12%	+12%	1-3 über 1 sec	1-3 über 1 sec	-
Fehlerhaft	+11	+17	+16%	+16%	2-3 über 1,4 sec	3-5 über 1,4 sec	5
Normal	+14	+24	+20%	+22%	2-4 über 2 sec	4-7 über 2 sec	12
Makellos	+19	+31	+24%	+28%	3-5 über 2,4 sec	6-10 über 2,4 sec	15
Perfekt	+24	+38	+29%	+40%	3-7 über 3 sec	10-14 über 3 sec	18
Smaragd	Geschicklichkeit	Geschicklichkeit	Giftwiderstand	Giftwiderstand	Giftschaden	Giftschaden	
Lädiert	+3	+3	+12%	+12%	2 über 3 sec	6 über 1 sec	-
Fehlerhaft	+4	+4	+16%	+16%	3 über 3 sec	12 über 1 sec	5
Normal	+6	+6	+20%	+22%	4 über 3 sec	18 über 1 sec	12
Makellos	+8	+8	+24%	+28%	4 über 3 sec	23 über 1 sec	15
Perfekt	+10	+10	+29%	+40%	5 über 3 sec	29 über 1 sec	18
Topas	Verbesserte Chance, magischen Gegenstand zu erhalten	Verbesserte Chance, magischen Gegenstand zu erhalten	Blitzwiderstand	Blitzwiderstand	Blitzschaden	Blitzschaden	
Lädiert	+9%	+9%	+12%	+12%	1-6	1-8	-
Fehlerhaft	+13%	+13%	+15%	+16%	1-7	1-14	5
Normal	+16%	+16%	+19%	+22%	1-8	1-22	12
Makellos	+20%	+20%	+24%	+28%	1-10	1-30	15
Perfekt	+24%	+24%	+29%	+40%	1-14	1-40	18
Schädel	Mana regenerieren, Leben auffüllen	Mana regenerieren, Leben auffüllen	Angreifer erleidet Schaden von	Angreifer erleidet Schaden von	Abgesaugt pro Treffer	Abgesaugt pro Treffer	
Lädiert	Mana +8%, Leben +2	Mana +8%, Leben +2	2	4	Mana 1%, Leben 2%	Mana 1%, Leben 2%	-
Fehlerhaft	Mana +8%, Leben +3	Mana +8%, Leben +3	3	8	Mana 2%, Leben 2%	Mana 2%, Leben 2%	5
Normal	Mana +12%, Leben +3	Mana +12%, Leben +3	4	12	Mana 2%, Leben 3%	Mana 2%, Leben 3%	12
Makellos	Mana +12%, Leben +4	Mana +12%, Leben +4	5	16	Mana 3%, Leben 3%	Mana 3%, Leben 3%	15
Perfekt	Mana +19%, Leben +5	Mana +19%, Leben +5	7	20	Mana 3%, Leben 4%	Mana 3%, Leben 4%	18

Welche Edelsteine sind auch noch für hochstufige Charaktere brauchbar?

Im weiteren Spielverlauf werden die mana- und Leben saugenden Eigenschaften von Schädeln in Waffen sowie die Resistenzen durch Diamanten in Schilden interessant. Für hochstufige Charaktere kann es lohnend sein, durch den Einsatz perfekter Topase die Chancen auf das Finden magischer Gegenstände zu erhöhen.

Wozu kann ich Edelsteine sonst noch verwenden?

Neben dem Einsatz in gesockelter Ausrüstung spielen perfekte Edelsteine eine wichtige Rolle bei den neuen Horadrim-Rezepten. Daher sollten Sie möglichst alle Edelsteine sammeln, die mindestens normale Qualität besitzen.

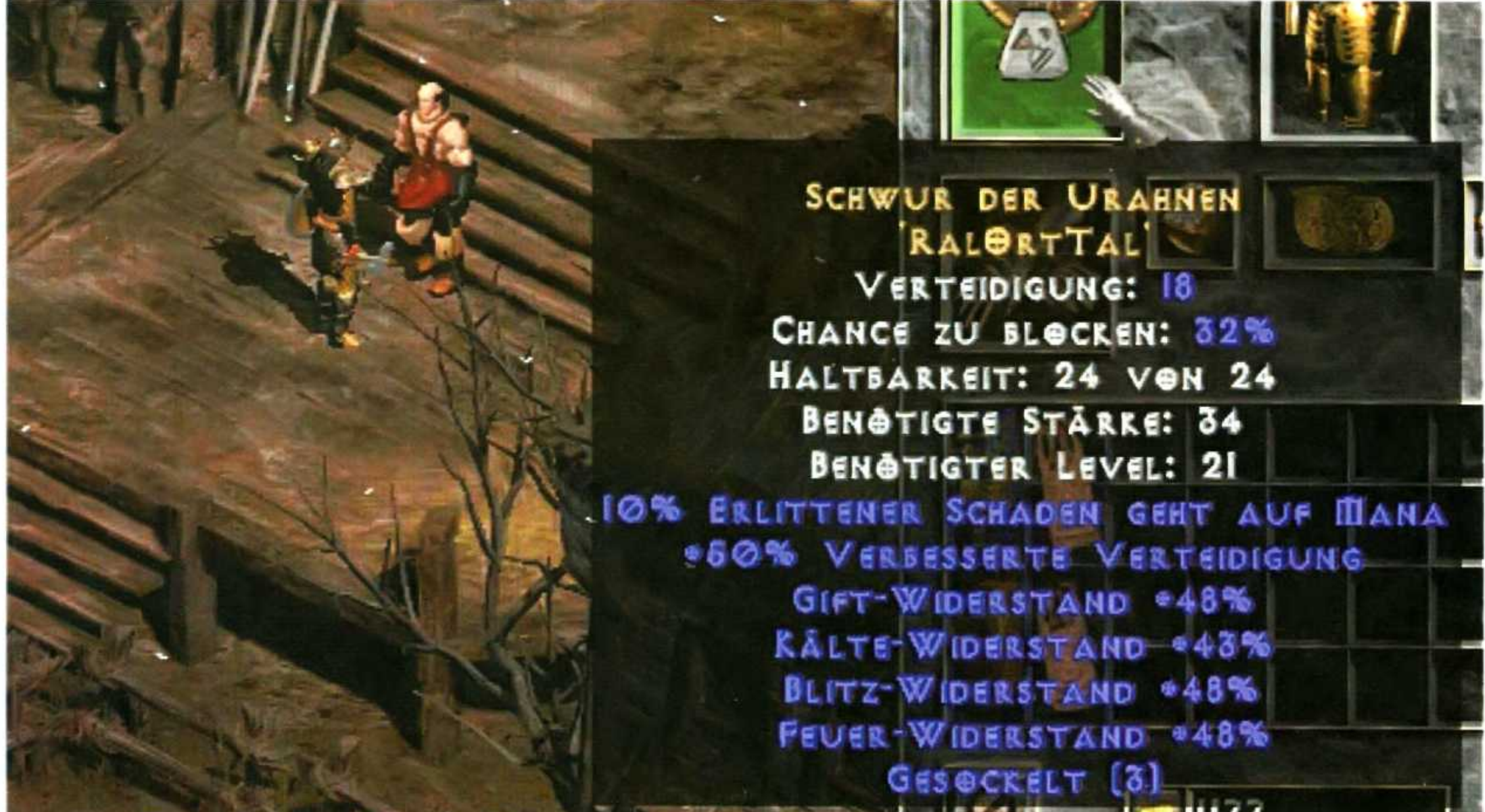


LEBENSRETTER In höheren Schwierigkeitsstufen sind gute Resistenzen Pflicht. Es lohnt sich, schon früh Diamanten zu sammeln.

Alle Runen und ihre Wirkungen

Name	Level[1]	Häufigkeit[2]	Wirkung in Waffen	Wirkung in Rüstung und Helmen	Wirkung in Schilden
El	11	4	+50 zu Angriffswert, +1 zu Lichtradius	+15 Verteidigung, +1 zu Lichtradius	+15 Verteidigung, +1 zu Lichtradius
Eld	11	6	+50 zu Angriffswert und +75% Schaden gegen Untote	15% langsamere Ausdauer-Absaugung	7% erhöhte Chancen beim Blocken
Tir	13	8	+2 Mana nach jedem Volltreffer	+2 Mana nach jedem Volltreffer	+2 Mana nach jedem Volltreffer
Nef	13	12	Wegstoßung	+30 Verteidigung gegen Geschoss	+30 Verteidigung gegen Geschoss
Eth	15	13	Verteidigung des Ziels -25%	Mana regenerieren +15%	Mana regenerieren +15%
Ith	15	19	+9 zu maximalem Schaden	15% erlittener Schaden geht auf Mana	15% erlittener Schaden geht auf Mana
Tal[3]	17	17	Erhöht um 19 Giftschaden über 2 Sekunden	Giftwiderstand +30%	Giftwiderstand +35%
Ral[3]	19	25	Erhöht um 5-30 Feuerschaden	Feuerwiderstand +30%	Feuerwiderstand +35%
Ort[3]	21	26	Erhöht um 1-50 Blitzschaden	Blitzwiderstand +30%	Blitzwiderstand +35%
Thul	23	40	Erhöht um 3-14 Kälteschaden über 3 Sekunden	Kältewiderstand +30%	Kältewiderstand +35%
Amn	25	47	7% abgesaugtes Leben pro Treffer	Angreifer erleidet Schaden von 14	Angreifer erleidet Schaden von 14
Sol	27	71	+9 zu minimalem Schaden	Schaden reduziert um 7	Schaden reduziert um 7
Shae	29	92	20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit	20% schnellere Erholung nach Treffer	20% schneller Abblockrate
Dol	31	140	25% Chance auf Treffer veranlasst Monster zur Flucht	+7 Leben wieder auffüllen	+7 Leben wieder auffüllen
Hel	-	190	Anforderungen -20%	Anforderungen -15%	Anforderungen -15%
Po/Pon	35	290	+10 zu Vitalität	+10 zu Vitalität	+10 zu Vitalität
Lum	37	410	+10 zu Energie	+10 zu Energie	+10 zu Energie
Ko	39	620	+10 zu Geschicklichkeit	+10 zu Geschicklichkeit	+10 zu Geschicklichkeit
Fal	41	920	+10 zu Stärke	+10 zu Stärke	+10 zu Stärke
Lem	43	1.400	75% Extragold von Monstern	50% Extragold von Monstern	50% Extragold von Monstern
Pul	45	2.100	+100 zu Angriffswert und +75% Schaden gegen Dämonen	+30% verbesserte Verteidigung	+30% verbesserte Verteidigung
Um	47	3.100	25% Chance, auf offene Wunden magischen Gegenstand zu erhalten	Alle Widerstandsarten +25% (Rüstung), alle Widerstandsarten +15% (Helme)	Alle Widerstandsarten +12%
Mal	49	4.800	Verhindert Monsterheilung	Magie-Schaden reduziert um 7	Magie-Schaden reduziert um 7
Ist	51	7.200	30% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten	25% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten	25% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten
Gul	53	12.000	20% Bonus zu Angriffswert	+5% zu maximalem Giftwiderstand	+5% zu maximalem Giftwiderstand
Vex	55	17.000	7% abgesaugtes Mana pro Treffer	+5% zu maximalem Feuerwiderstand	+5% zu maximalem Feuerwiderstand
Ohm	57	29.000	+50% verbesserter Schaden	+5% zu maximalem Kältewiderstand	+5% zu maximalem Kältewiderstand
Lo	59	43.000	20% Chance auf Todesschlag	+5% zu maximalem Blitzwiderstand	+5% zu maximalem Blitzwiderstand
Sur	61	77.000	20% Chance auf Treffer blendet Ziel	Erhöht maximales Mana um 5%	+50 zu Mana
Ber	63	120.000	20% Chance auf vernichtenden Schlag	Schaden reduziert um 8%	Schaden reduziert um 8%
Jo	65	230.000	Verlangsamt Ziel um 25%	Erhöht maximale Lebenspunkte um 5%	+50 zu Leben
Cham	67	350.000	Lässt das Ziel erstarren (2 Sekunden)	Einfrieren nicht möglich	Einfrieren nicht möglich
Zod	69	560.000	Unzerstörbar	Unzerstörbar	Unzerstörbar

Legende:
1) Benötigter Charakter-Level für Gegenstände, in die diese Rune eingesetzt wurde. Bei mehreren Runen ist der höchste Level maßgebend.
2) So viele Runen müssen Sie im Mittel finden, um eine des gewünschten Typs zu erhalten. Beispiel: Im Schnitt ist jede vierte Rune eine El-Rune, jede 25. Rune eine Ral-Rune, und um eine Zod-Rune zu erhalten, müssen Sie schon über eine halbe Million Runen finden.
3) Diese Runen erhalten Sie durch die zweite Quest im fünften Akt.



RUNENWORT
Mächtige Attribute belohnen denjenigen, der die Runen zu lesen weiß und die richtige Reihenfolge kennt.

Runen eröffnen Ihnen neue Möglichkeiten.

Nahezu jede magische Eigenschaft können Sie auch auf einer Rune finden. Dadurch lassen sich Gegenstände nach Ihren Wünschen anfertigen. Je höher die Level-Anforderung an eine Rune ist, desto seltener ist diese auch.

Manche Runen besitzen einzigartige Eigenschaften.

Einige Attribute, die sonst nur auf einzigartigen Gegenständen zu finden sind, treten auch auf Runen auf. Dazu gehören: Chance auf offenen Wunden (Gegner verliert einige Sekunden lang Lebenspunkte), Todesschlag (Treffer erzielt doppelten Schaden) und vernichtender Schlag (Lebenspunkte des Ziels werden halbiert). Der vernichtende Schlag hat auf Boss-Monster und Champions sowie andere Spieler keine Wirkung. Für Fernkämpfer gibt es weitere Einschränkungen. Die Chance auf vernichtenden Schlag etwa hat nur die halbe Wirkung in Verbindung mit Fernkampfwaffen.

Runenwörter besitzen verborgene Attribute.

Ein Runenwort besteht aus zwei bis sechs Runen. Fügen Sie diese in der richtigen Reihenfolge in einen nicht-magischen Gegenstand des korrekten Typs und der richtigen Anzahl Sockel ein. Dann wird neben den Attributen der einzelnen Runen außerdem noch ein Bonus wirksam und der Name erscheint in Gold.

Welche Runenwörter gibt es?

Für offene Charaktere gibt es nur das Runenwort, das Sie in der zweiten Quest des fünften Aktes erhalten. Im geschlossenen Battle.Net sind weitere Runenwörter freigeschaltet, die Blizzard durch den Patch 1.09 auch für Einzelspieler verfügbar machen will.

Juwelen bilden eine dritte Möglichkeit, Gegenstände zu sockeln.

Es gibt magische (blaue Schrift) und seltene (gelbe Schrift) Juwelen. Sie besitzen zufällige Eigenschaften, die sich auf die Gegenstände übertragen, in die Sie ein-



KLEINER ZAUBER – KLEINE WIRKUNG!
Die allermeisten Talismane sind den Platz im Inventar nicht wert, aber der Gewinn durch den Verkauf ist stets willkommen.

D

gesetzt werden. Dabei spielt der Typ des Gegenstandes keine Rolle. Juwelen können nicht aufgewertet werden und es gibt keinen Bonus für bestimmte Kombinationen.

Neue Gegenstände

Neue Charakterklassen und ein neuer Akt sind nicht alles, was **LoD** zu bieten hat. Viele neue Gegenstände lassen jedes Sammlerherz höher schlagen!

Einem Talisman wird Glück bringende Kraft zugeschrieben.

Talismane (auch Zauber genannt) verfügen über ein bis zwei zufällige magische Eigenschaften. Brauchbare Attribute sind erhöhtes Leben und Mana, verbesserte Resistenzen sowie zusätzliche Elementarschäden (insbesondere Kälte und Gift). Sie dürfen allerdings nicht zu viel von den kleinen Glücksbringern erwarten, denn es treten allenfalls mittelmäßige Attribute auf. Außerdem haben unspezifische Eigenschaften wie „schnellstes Rennen/Gehen" eine wesentlich geringere Wirkung auf Talismane als etwa auf Stiefel.

Klein oder groß – welcher Talisman ist der bessere?

Es gibt sie in drei Größen: riesig (drei Felder im Inventar), groß (zwei Felder) und klein (ein Feld). Die kleinen Talismane sind am kostbarsten, da sie am wenigsten Platz benötigen. Allerdings gibt es magische Attribute, die nur auf den Riesen-Zaubern auftreten können.

Wurfwaffen besitzen mehr Potenzial.

Es gibt magische, seltene und sogar einzigartige Wurfwaffen. Lediglich Sockel sind bei diesem Waffentyp verboten. Charsi akzeptiert nun auch Wurfwaffen für ihre Verzauberung, die Ergebnisse sind jedoch mehr als jämmerlich. Solange Sie einen Stapel im Kampf nicht gänzlich aufbrauchen, können Sie diesen bei einem Händler durch eine Reparatur wieder auffüllen lassen. Vorteilhaft sind Wurfwaffen mit den Attributen „erhöhte Stapel-Größe" und „des Selbstreparierens". Nutzen Sie den zweiten Waffen-Slot, um zwischen einer Wurf- und Ihrer normalen Waffe umzuschalten (Hotkey W).

Elite-Gegenstände sind ein Muss für Diablo-2-Veteranen.

Für jede Gegenstandskategorie, die Sie in der normalen Schwierigkeitsstufe finden können, gibt es in **Diablo 2** eine Entsprechung in Albtraum und Hölle. Diese außergewöhnlichen Gegenstände (das Handbuch spricht hier von besonderen Gegenständen) sehen aus wie normale Gegenstände, besitzen aber bessere Grundeigenschaften (Schaden, Verteidigung) bei höheren Anforderungen (Charakterlevel, Stärke, Geschicklichkeit). Neu in **LoD** sind Elite-Gegenstände, die ebenfalls die Grafik von normalen Gegenständen besitzen, jedoch über noch bessere Eigenschaften verfügen. Natürlich müssen Sie sich hier abermals auf höhere Voraussetzungen einstellen. Wegen der veränderten Monsterlevel finden Sie außergewöhnliche Gegenstände schon ab dem vierten Akt auf normaler Schwierigkeitsstufe. Elite-Gegenstände sind ab dem vierten Akt in Albtraum verfügbar.

Welche Vorteile haben Magier von Elite-Waffen?

Zauberinnen und Totenbeschwörer benutzen ihre Zauberstäbe normalerweise nicht zum Zuschlagen. Sie profitieren daher nicht von dem verbesserten Schaden, sondern nutzen nur die magischen Fähigkeiten ihrer Waffen. Außergewöhnlich und erst recht Elite-Versionen von Ein- und Zweihandstäben sowie Kugeln besitzen jedoch bessere magische Attribute als die normalen Versionen. Daher lohnt es sich auch für diese Charakterklassen, in höheren Schwierigkeitsstufen auf bessere Versionen umzusteigen.

Einzigartige und Set-Gegenstände gibt es in allen Kategorien.

Während die aus **Diablo 2** bekannten einzigartigen und Set-Gegenstände immer normale

WO BITTE IST DIE VERZAUBERUNG? Hier sehen Sie das Ergebnis von Charsis Belohnung. Oben die ursprüngliche Waffe, unten die „verbesserte".

Stirnreifen statt Helme

	Name	Verteidigung	Haltbarkeit	Sockel	Nutzbar ab Charakter-Level
	Reif	20-30	35	2	16
	Krönchen	30-40	30	2	27
	Tiara	40-50	25	3	37
	Diadem	50-60	20	3	52

Gegenstände als Grundlage haben, gehen die neuen einzigartigen und Set-Gegenstände stets aus außergewöhnlichen oder sogar Elite-Gegenständen hervor und haben dementsprechend bessere Eigenschaften und höhere Voraussetzungen.

Neue Hüte braucht das Land.

Stirnreifen gibt es in vier Ausführungen. Sie können magische Eigenschaften besitzen, die nicht auf Helmen anderer Klassen zu finden sind. Dazu gehören Mana- und Lebensabsaugung, die Verbesserung von Fertigkeiten sowie Resistenzen gegen alle Arten von Elementarmagie. Stirnreifen setzen keine Mindeststärke voraus, allerdings verhindern die Levelvoraussetzungen, dass auch schon junge Charaktere in den Genuss dieser neuen Gegenstände kommen können.

Jeder Charakter bekommt neue, maßgeschneiderte Gegenstände.

Es gibt neun neue Gegenstandsklassen, die jeweils nur von einer Charakterklasse genutzt werden können. Wie die bekannten Zepter (Paladin) und Stäbe (Zauberin, Totenbeschwörer) können diese bestimmte Fertigkeiten eines Charakters erhöhen. Die neuen Gegenstände gibt es neben der normalen auch in der außergewöhnlichen und Elite-Form sowie als magische, seltene, einzigartige, Set- und sogar geschmiedete Gegenstände.

Es gibt keine Obergrenze für Fertigkeiten.

Sie können maximal 20 Punkte in eine Fertigkeit investieren. Durch die vielen neuen Gegenstände, die Fertigkeiten erhöhen, sind aber wesentlich höhere Levels als in **Diablo 2** möglich.

Ätherische Gegenstände können nicht repariert werden.

Alle Gegenstände außer Set- und geschmiedete Ausrüstung können das Attribut „ätherisch" besitzen. Dadurch werden Schaden bzw. Verteidigungswert erhöht. Sie besitzen normalerweise volle Haltbarkeit, wenn Sie gefunden werden, lassen sich aber nicht reparieren. Wenn ihre Haltbarkeit auf null sinkt, werden sie zerstört.

Was kann ich damit machen?

Ätherische Helme, Rüstungen, Schilde und Waffen lassen sich sockeln und können unzerstörbar gemacht werden, wenn Sie eine der extrem seltenen Zod-Rune einsetzen. Söldner können alle ätherischen Gegenstände bedenkenlos benutzen. Verwenden Sie ätherische Ausrüstung nur in besonderen Situationen, etwa wenn Sie gegen mächtige Boss-Monster kämpfen.

Der Horadrim-Würfel

Der Würfel wird die meiste Zeit als zusätzliches Inventar genutzt. Trotz-

Charakterspezifische **Gegenstände**

Charakter	Gegenstand	Garantierte Eigenschaft	Mögliche Eigenschaft
Amazone	Bögen	+1-3 Punkte zu allen Bogen-Fertigkeiten	+1-3 Punkte zu 1 bis 3 einzelnen Bogen-Fertigkeiten
Amazone	Wurfspieße und Speere	+1-3 Punkte zu allen Wurfspieß- und Speer-Fertigkeiten	+1-3 Punkte zu 1 bis 3 einzelnen Wurfspieß- und Speer-Fertigkeiten
Assassine	Katare (1H-Waffen) 3)	-	+1-3 Punkte zu 1 bis 3 einzelnen Fertigkeiten1) 2)
Barbar	Helme	-	+1-3 Punkte zu 1 bis 3 einzelnen Fertigkeiten1)
Druide	Tierköpfe (Helme)	-	+1-3 Punkte zu 1 bis 3 einzelnen Fertigkeiten1)
Paladin	Schilde	Alle Widerstandsarten um bis zu 45% erhöht oder bis zu +120 zu Angriffswert sowie +65% Schaden	+1-3 Punkte zu 1 bis 3 einzelnen Fertigkeiten1)
Totenbeschwörer	Totems (Schilde)	Bis zu 20-50 Giftschaden über 4 Sekunden	+1-3 Punkte zu 1 bis 3 einzelnen Fertigkeiten1)
Zauberin	Kugeln (1H-Stäbe)	Leben um bis zu 60 Punkte erhöht oder Mana um bis zu 80 Punkte erhöht	+1-3 Punkte zu 1 bis 3 einzelnen Fertigkeiten1)

Legende:
1) Eine Erhöhung aller Fertigkeiten oder der Fertigkeiten eines Baumes um einen oder zwei Punkte ist zusätzlich durch magische Attribute möglich.
2) Nur Elite- und einige außergewöhnliche Katare können Fertigkeiten erhöhen.
3) Katare sind die einzigen klassenspezifischen Gegenstände, die Sie durch das Glücksspiel erhalten können.

D



SECONDHAND-AUSRÜSTUNG Tragen Sie einen guten ätherischen Gegenstand so lange wie möglich selbst und geben Sie ihn dann Ihrem Lieblingssöldner.

dem sollten Sie ihn hin und wieder leer räumen, um eines der neuen Rezepte auszuprobieren.

Wo bekomme ich den Würfel?

Im Rahmen der zweiten Quest im zweiten Akt finden Sie den Würfel in den Hallen der Toten (dritter Level) unter den verdorrten Hügeln.

Was kann ich damit machen?

Sie brauchen den Würfel, um im zweiten und dritten Akt zu den Endgegnern zu gelangen. Darüber hinaus gibt es Horadrim-Rezepte, von denen wir die wichtigsten für Sie zusammengestellt haben.

Der Würfel wurde „entschärft".

Der Würfel verschlingt keine Gegenstände mehr, wenn Sie versehentlich den Knopf zum Verwandeln drücken und sich zufälligerweise neben anderen Gegenständen auch die Zutaten für ein Rezept in seinem Inneren befinden. Daher ist er nun ein wesentlich sicherer Lagerplatz.

Cheaten ist möglich.

Offene Charaktere (Einzelspieler, LAN, offenes Battle.Net) können bei riskanten Rezepten mogeln. Starten Sie dazu ein neues Spiel und sichern Sie alle Dateien im Diablo 2\Save-Verzeichnis, die den Namen des Charakters tragen. Sie können nun nach Herzenslust experimentieren. Wenn Ihnen das Ergebnis nicht gefällt, beenden Sie das Spiel und schreiben die gesicherten Dateien zurück.

Was hat es mit den Schädeln auf sich?

Schon im Rahmen des Patches 1.04 von **Diablo 2** wurde das Rezept mit den sechs Schädeln freigeschaltet, mit deren Hilfe ein neuer, seltener Gegenstand erzeugt werden kann. Während man in **Diablo 2** hin und wieder mit guten Ergebnissen rechnen konnte, soll in **LoD** nur noch das Erzeugen von schwachen bis mittelmäßigen Attributen möglich sein.

Was ist der Stein von Jordan?

Der Stein von Jordan ist ein einzigartiger Ring, der wegen seiner unvergleichlichen Eigenschaften zu einer Währung für **Diablo 2** im geschlossenen Battle.Net geworden ist. Ein „Stein" ist mehr wert als jeder andere einzigartige Gegenstand und selbst die besten



EXTRAORDINÄR! Sieben Attribute auf einem seltenen Ring? Der Feuerwiderstand wird durch das Horadrim-Rezept garantiert, die restlichen Eigenschaften sind zufällig.

Rezepte für den Horadrim-Würfel

Zutaten	Ergebnis/Bemerkung
3 Heiltränke + 3 Manatränke	1 Regenerationstrank
3 Heiltränke + 3 Manatränke + 1 beliebiger Edelstein	1 starker Regenerationstrank
3 Regenerationstränke **neu**	1 starker Regenerationstrank
3 Ringe	1 magisches (blaues) Amulett mit zufälligen Attributen. Die besten Attribute sind nicht möglich.
3 Amulette	1 magischer (blauer) Ring mit zufälligen Attributen. Die besten Attribute sind nicht möglich.
3 Edelsteine derselben Art und Qualität (nicht perfekt)	1 Edelstein der nächst höheren Qualität.
3 perfekte Edelsteine + 1 magischer (blauer) Gegenstand	1 magischer (blauer) Gegenstand desselben Typs mit zufälligen Attributen. Die besten Attribute sind möglich.
6 perfekte Edelsteine + 1 magisches (blaues) Amulett **modifiziert**	1 zufälliges Amulett mit Blitz-, Feuer- und Kältewiderstand 5-35% sowie Giftwiderstand 5-65%

Anders als sonst bei blauen, magischen Gegenständen sind auf diesem Amulett bis zu sechs Attribute möglich, da die Resistenzen zusätzliche Eigenschaften darstellen.

Zutaten	Ergebnis/Bemerkung
6 perfekte Schädel + 1 seltener Gegenstand **modifiziert**	1 seltener Gegenstand desselben Typs mit zufälligen Attributen Nicht möglich mit Schwertern Nicht möglich mit Gegenständen, die größer als 3x2 Inventarfelder sind Die besten Attribute sind nicht möglich.
1 perfekter Schädel + 1 Stein von Jordan + 1 seltener Gegenstand **neu**	1 seltener Gegenstand desselben Typs mit zufälligen Attributen Mit allen Gegenständen möglich Die besten Attribute sind möglich.
3 perfekte Schädel + 1 Stein von Jordan + 1 seltener Gegenstand **neu**	Fügt einen Sockel in den Gegenstand ein Der Gegenstand darf noch keinen Sockel besitzen und muss sockelbar sein (vgl. die Belohnung der ersten Quest im fünften Akt).
1 Ring + 2 Topase beliebiger Qualität **modifiziert**	1 zufälliger Ring mit zusätzlichem Blitzwiderstand 6-36%
1 Ring + 1 Saphir beliebiger Qualität **modifiziert** + 1 Auftau-Elixier	1 zufälliger Ring mit zusätzlichem Kältewiderstand 6-36%
1 Ring + 1 Smaragd beliebiger Qualität **modifiziert** + 1 Gegengift-Elixier	1 zufälliger Ring mit zusätzlichem Giftwiderstand 6-36%
1 Ring + 1 Rubin beliebiger Qualität **modifiziert** + 1 Explosionselixier	1 zufälliger Ring mit zusätzlichem Feuerwiderstand 6-36%

Sie können jeden Ring verwenden. Das Ergebnis ist in den allermeisten Fällen ein blauer, magischer Ring. Anders als sonst bei blauen, magischen Gegenständen sind auf diesen Ringen drei Attribute möglich, da die Resistenz eine zusätzliche Eigenschaft darstellt. Manchmal gelingt auch die Herstellung eines seltenen Ringes.

Zutaten	Ergebnis/Bemerkung
3 perfekte Edelsteine + 1 Juwel **neu**	1 zufälliges Juwel Die besten Attribute sind möglich, aber sehr unwahrscheinlich.
3 perfekte Edelsteine + 1 Talisman **neu**	1 zufälliger Talisman Die besten Attribute sind möglich, aber sehr unwahrscheinlich.
Wirts Bein + Foliant des Stadtportals	Zugang zum Kuh-Level Sie müssen sich im Lager der Jägerinnen befinden und Baal auf derselben Schwierigkeitsstufe bereits besiegt haben. Wirts Bein finden Sie in Tristram (dritte Quest des ersten Aktes). Pro Schwierigkeitsstufe kann das Portal nur ein Mal geöffnet werden.

D

seltenen Waffen werden gegen eine Hand voll „Jordans" getauscht. Leider war und ist der Stein von Jordan auch bevorzugtes Ziel beim Duplizieren von Gegenständen im Battle.Net. Die beiden neuen Rezepte sind ein Versuch von Blizzard, einige der Steine aus dem Spiel zu nehmen. Im Einzelspielermodus sind die Steine jedoch viel zu kostbar, um sie im Würfel zu zerstören.

Was sind geschmiedete Gegenstände?

Neben den allgemeinen Horadrim-Rezepten gibt es eine Reihe spezieller Formeln, die geschmiedete Gegenstände (orangefarbene Schrift) produzieren. Diese besitzen bis zu sechs Attribute, von denen je nach Rezept bis zu fünf fest vorgegeben sind und der Rest mit zufälligen Eigenschaften aufgefüllt wird. Die zufälligen Eigenschaften werden in Abhängigkeit des Charakterlevels generiert, so dass hochstufige Charaktere i. Allg. bessere Ergebnisse erwarten können.

Warum sind geschmiedete Gegenstände so mächtig?

Die festen Attribute beschränken sich nicht auf das, was man normalerweise auf seltenen Gegenständen finden kann, sondern sind mit den Eigenschaften einiger einzigartiger Gegenstände vergleichbar. Ferner werden die zufälligen Eigenschaften unabhängig von den festen gewählt. Erhöht also ein festes Attribut z. B. den Schaden, so ist eine weitere Erhöhung durch eine der zufälligen Eigenschaften möglich. In der Summe würde man dann einen Schaden erhalten, der so nicht auf seltenen Gegenständen auftreten kann.

Wie sind geschmiedete Gegenstände einzuordnen?

Geschmiedete Gegenstände stehen in ihrer Bewertung zwischen einzigartigen (alle Attribute stehen fest) und seltenen (alle Attribute sind zufällig) Gegenständen. Da das genaue Ergebnis nicht vorhersagbar ist, kann man auch von einer Art Glücksspiel sprechen, bei dem man kein Gold, sondern andere, hochwertige Zutaten einsetzen muss.



GUT HOLZ! Da es bei Waffen hauptsächlich auf den Schaden ankommt, ist das Schmieden dort Glückssache.

Wie erzeuge ich einen geschmiedeten Gegenstand?

Sie brauchen stets einen magischen (blauen) Gegenstand, ein beliebiges Juwel, eine Rune sowie einen perfekten Edelstein. Die Attribute des verwendeten Gegenstandes spielen keine Rolle und haben auch keinen Einfluss auf das Ergebnis. Der Gegenstand dient lediglich als Platzhalter, um den Grundtyp des geschmiedeten Gegenstandes zu bestimmen.

Welche Rezepte gibt es?

Wir haben für Sie die bisher bekannten Rezepte zusammengestellt (siehe Tabellen). Blizzard hat schon angekündigt, im Laufe der Zeit weitere Rezepte freizuschalten. Dies wird zuerst im geschlossenen Battle.Net geschehen und dann durch Patches auch auf offene Spiele übertragen.

Die Kleinen Rezepte sind für jeden anwendbar.

Für die Kleinen Rezepte benötigen Sie Runen, die Sie alle beim Durchspielen der normalen Schwierigkeitsstufe finden können. Pro Akt werden Ihnen außerdem ein bis zwei Juwelen in die Hände fallen. Die magischen Gegenstände können Sie bei Händlern kaufen, auch wenn Sie dazu verschiedene Städte aufsuchen müssen. Lediglich perfekte Edelsteine werden Sie nicht finden. Hier müssen Sie mindere Qualitäten sammeln und mit dem Würfel verbessern.

Die Schädel-Rezepte sind für Kämpfer gedacht.

Der vernichtende Schlag halbiert die Lebenspunkte des Ziels, der Todesschlag erzielt den doppelten Schaden. Von diesen Rezepten profitieren also nur die Kämpfer unter den Charakteren. Die benötigten Gegenstände sind die kleinsten außergewöhnlichen Gegenstände Ihrer Klassen und ab dem Ende der normalen Schwierigkeitsstufe zu finden. Die Runen dafür sind aber wesentlich schwieriger zu beschaffen als die für die Kleinen Rezepte.

Charakterklassen

Jede Klasse startet mit verschieden ausgeprägten Attributen und profitiert von der Verteilung neuer Attributpunkte ganz unterschiedlich. Hier sehen Sie die Einzelheiten.

Wie funktioniert das Blocken mit Schilden?

Die Chance, einen Nah- oder Fernkampfangriff zu blocken, war in **Diablo 2** gleichbedeutend mit der Blockrate des verwendeten Schildes. In **LoD** ist das Blocken von Geschicklichkeit und Level abhängig:

Geschmiedete Gegenstände I (Kleine Rezepte)

Rezeptklasse		Blut	Zauberer	Schlagkraft	Sicherheit
		Garantierte Attribute	Garantierte Attribute	Garantierte Attribute	Garantierte Attribute
		1-4% abgesaugtes Leben pro Treffer +1-20 zu Leben	+4-12% Mana regenerieren +1-20 zu Mana	5% Chance, bei einem Treffer Level 8 Frost-Nova zu zaubern, Angreifer erleidet Schaden von 1-10	Schaden reduziert um 3-9, Magie-Schaden reduziert um 1-5
Perfekter Edelstein Gegenstands klasse [1]	**Rune**	**Rubin** Weitere garantierte Attribute	**Amethyst** Weitere garantierte Attribute	**Saphir** Weitere garantierte Attribute	**Smaragd** Weitere garantierte Attribute
Waffe	Ort	**Waffe**[2] +34-67% erhöhter Schaden	**Waffe**[2] +34-67% erhöhter Schaden	**Waffe**[2] +34-67% erhöhter Schaden	**Waffe**[2] +34-67% erhöhter Schaden
Helm	El	**Großhelm** 5-10% Chance auf Todesschlag	**Maske** 1-4% abgesaugtes Mana pro Treffer	**Vollhelm** Wegstoßung	**Krone** Blitzwiderstand +5-15% +10-33% verbesserte Verteidigung
Rüstung	Ith	**Feldharnisch** +1-3 Leben nach jedem Dämonen-Volltreffer	**Plattenharnisch** +1-3 Mana nach jedem Volltreffer	**Leichte Plattenrüstung** 10-20% Chance auf Treffer veranlasst Monster zur Flucht	**Brustpanzer** Halbierte Dauer der Erstarrung +10-33% verbesserte Verteidigung
Schild	Eth	**Hoher Schild** Angreifer erleidet Schaden von 5-10	**Kleiner Schild** +5-10% erhöhte Chance zum Blocken	**Prunkschild** +5-10% erhöhte Chance zum Blocken	**Eckiger Schild** Magiewiderstand +5-15%, +10-33% verbesserte Verteidigung
Handschuhe	Tir	**Schwere Handschuhe** +5-10% Chance auf vernichtenden Schlag	**Kettenhandschuhe** +1-3 Mana nach jedem Volltreffer	**Lederhandschuhe** +10-20 Verteidigung gegen Nahkampf	**Panzerhandschuhe** Kältewiderstand +5-15%, +10-33% verbesserte Verteidigung
Gürtel	Nef	**Gürtel**[3] +5-10% Chance auf offene Wunden	**Schwerer Gürtel** 5-10% schnellere Zauberrate	**Leichter Gürtel** 10-20% Körperschaden geht auf Mana	**Schärpe** Giftwiderstand +5-15%, +10-33% verbesserte Verteidigung
Stiefel	Eld	**Leichte Plattenstiefel** Leben wieder auffüllen +5-10	**Stiefel**[3] Maximales Mana +5-10%	**Kettenstiefel** +10-20 Verteidigung gegen Geschoss	**Beinschienen** Feuerwiderstand +5-15%, +10-33% verbesserte Verteidigung
Ring	Ral	**Ring** +5-10 zu Stärke	**Ring** +5-10 zu Energie	**Ring** +5-10 zu Geschicklichkeit	**Ring** +5-10 zu Vitalität
Amulett	Tal	**Amulett** 5-10% schneller rennen/gehen	**Amulett** 5-10% schnellere Zauberrate	**Amulett** 5-15% schnellere Erholung nach Treffer	**Amulett** 5-15% schnellere Abblockrate

Erläuterungen:
1) Alle verwendeten Gegenstände müssen magisch (blau) sein. Normale oder andere magische Gegenstände können nicht geschmiedet werden.
2) Diese Rezepte sind für alle Klassengattungen gültig.
3) Gemeint ist der spezifische Gegenstand, nicht alle Gegenstände der Klasse.

Beispiel: Um Zaubererstiefel (Zeile Stiefel, Spalte Zauberer) zu schmieden, brauchen Sie ein Paar magische (blaue) Stiefel, einen perfekten Amethyst, eine Eld-Rune sowie ein beliebiges Juwel. Sie erhalten geschmiedete Stiefel mit den Attributen Mana regenerieren (zwischen 4% und 12%), mehr Mana (zwischen +1 und +20) sowie erhöhtes maximales Mana (zwischen 5% und 10%). Darüber hinaus besitzen die Stiefel ein bis drei zufällige Attribute.

Chance zu Blocken = (Blockrate des Schildes) * (Geschicklichkeit -15) / (2 * Charakterlevel).

Wie kann ich meine Blockchance verbessern?

Auf lange Sicht gesehen müssen Sie zwei Attributpunkte pro Levelaufstieg in Geschicklichkeit investieren, damit die Chance zum Blocken ungefähr der Blockrate des Schildes entspricht. Wenn Sie gar keine Punkte auf dieses Attribut vergeben, sinkt Ihre Blockchance mit jedem Levelaufstieg und Sie kommen sehr schnell bei 5 % Chance zum Blocken an. Dies ist der minimale Wert, der möglich ist.

Wer profitiert von der neuen Berechnung?

Eine nahkämpfende Amazone und die neue Assassine sind Charaktere, die schon wegen der Anforderungen an ihre Waffen eine hohe Geschicklichkeit besitzen müssen. Hier ist nach der neuen Berechnung durchaus eine höhere Chance zum Blocken möglich, als die Blockrate des verwendeten Schildes angibt. Paladine können, anstatt Geschicklichkeit zu erhöhen, die Fertigkeit „Heiliger Schild" verbessern. Auch damit kann eine hohe Chance zum Blocken mit steigendem Charakterlevel erhalten bleiben.

Wer hat Nachteile von der neuen Berechnung?

Zauberinnen und Totenbeschwörer besitzen normalerweise sehr wenig Geschicklichkeit, was mit steigendem Charakterlevel zu einer immer geringeren Blockchance führt. Auch Barbaren und Druiden erhöhen ihre Geschicklichkeit meist nur so weit, dass die besten Waffen getragen werden können.

Was muss ich außerdem beachten?

Anders als in **Diablo 2** besitzen rennende Charaktere nur ein Drittel der normalen Blockchance. Die



minimale Blockchance von 5 % bleibt jedoch erhalten. Wenn der Schild einen Angriff abfängt, wird eine Blockanimation ausgeführt („block-lock"), währenddessen der Charakter keine andere Aktion ausführen kann. Die Länge der Animation kann durch das Attribut „schnellere Abblockrate" verkürzt werden. Wenn die Rüstung einen Schlag abfängt, gibt es keine Blockanimation.

Welche Konsequenzen hat dies alles?

Wegen der modifizierten Blockchance ist die Benutzung von Zweihandwaffen in **LoD** attraktiver als in **Diablo 2**. Auch kommt einem guten Rüstungswert eine höhere Bedeutung zu. Beachten Sie aber, dass Schilde neben der Blockrate auch noch gute Resistenzen und Verteidigungswerte bieten können.

Monster

Sie halten Ihre Gegner für hirnlose Gesellen, die Ihnen sowieso kein Haar krümmen können? Da werden Sie in **LoD** aber Ihr blaues Wunder erleben!

Monster fallen in drei Kategorien.

Jedes Monster gehört zu den Untoten bzw. Dämonen oder ist bei fehlender Bezeichnung ein Tier. Eine Waffe kann Vorteile im Kampf gegen bestimmte Monster besitzen, die dann bei der Beschreibung der Attribute angezeigt werden. Die Berechnung des Schadens auf dem Charakter-Bildschirm bezieht sich allerdings immer auf den Schaden gegen Tiere. Anders als in **Diablo 2** besitzen Äxte keine Vorteile mehr im Kampf gegen Dämonen – es sei denn, dies ist bei der Beschreibung der Attribute angegeben.

Die Gegner sind stärker.

Die Monster in Albtraum und Hölle haben mehr Lebenspunkte und höhere Resistenzen als von **Diablo 2** her gewohnt. Andererseits besitzen sie nun in höheren Levels einen geringeren Angriffswert, so dass sie den Spieler weniger häufig treffen. Dem in höheren Schwierigkeitsstufen von **Diablo 2** relativ nutzlosen Verteidigungswert kommt damit eine weitaus größere Bedeutung zu. Gerade wenn Sie einen Nahkämpfer spielen, der von der Abwertung der Schilde betroffen ist, sollten Sie auf gute Verteidigungswerte Ihrer Ausrüstung achten.

Boss-Monster stellen eine größere Herausforderung dar.

In den höheren Akten auf normaler Schwierigkeitsstufe und erst recht in Albtraum und Hölle treiben Bosse ihr Unwesen, die immun gegen bestimmte Angriffsarten sind. Von Immunitäten gegen Feuer-, Blitz- und Kälteangriffe sind insbesondere Zauberinnen betroffen. Daneben gibt es auch Immunitäten gegen Magie (z. B. Gesegneter Hammer des Paladin, Knochenspeer und -geist des Totenbeschwörers), gegen Gift und gegen Körperschäden. Letzteres bedeutet, dass Sie diesen Bossen mit Waffen überhaupt nichts anhaben können. Eine Resistenz bedeutet, dass ein Monster höchstens 25 % Schaden bei der angegebene Angriffsart nimmt. Einzige Ausnahme ist eine Resistenz gegen Magie: Diese schließt Feuer, Blitz, Kälte und Gift automatisch mit ein.

Wie kann ich immune Monster besiegen?

Als Nah- oder Fernkämpfer brauchen Sie mindestens eine Fertigkeit, die nicht-physischen Schaden anrichtet (z. B. Amok/Barbar, Rache/Paladin, Feuerbrandpfeil/Amazone, Donner-Klauen/Assassine, Feuerklauen/Druide). Als Zauberin brauchen Sie aus jedem der drei Fertigkeitsbäume eine hochstufige Fertigkeit. Oder aber Sie verlassen sich auf Ihren angeheuerten Söldner, wenn Sie gegen Bosse kämpfen, gegen die Sie mit Ihren Zaubersprüchen nichts ausrichten können. Ein gut ausgebilde-

Geschmiedete Gegenstände II
(Schädel-Rezepte)

Garantierte Attribute:
2-10% Chance auf vernichtenden Schlag
2-10% Chance auf Todesschlag
+5-15% verbesserte Verteidigung

Benötigter Edelstein: perfekter Schädel	
Magischer (blauer) Gegenstand	Benötigte Rune
Kriegshut (außergewöhnliche Kappe)	Lem
Dämonenlederstiefel (außergewöhnliche Stiefel)	Pul
Hailederhandschuhe (außergewöhnliche, schwere Handschuhe)	Um
Dämonenlederschärpe (außergewöhnliche Schärpe)	Mal

Die Attribute der Charaktere

	Barbar	Paladin	Amazone	Totenbeschwörer	Zauberin	Druide	Attentäterin
Stärke	30	25	20	15	10	15	20
Geschicklichkeit	20	20	25	25	25	20	20
Vitalität	25	25	20	15	10	25	20
Energie	10	15	15	25	35	20	25
Ausdauer	91	89	84	79	74	84	95
Leben	55	55	50	45	40	55	50
Mana	10	15	15	25	35	20	25
+Ausdauer/Vitalität	1	1	1	1	1	1	1,25
+Ausdauer/Level	1	1	1	1	1	1	1,25
+Leben/Vitalität	4	3	3	2	2	2	3
+Leben/Level	2	2	2	1,5	1	1,5	2
+Mana/Energie	1	1,5	1,5	2	2	2	1,75
+Mana/Level	1	1,5	1,5	2	2	2	1,5

Legende:
+Leben/Vitalität bedeutet der Zuwachs an Leben pro Punkt in Vitalität, +Leben/Level bedeutet der Zuwachs an Leben pro Levelaufstieg. Entsprechendes gilt für Ausdauer sowie Mana bzgl. Energie. Die angezeigten Werte werden abgerundet.

Monsterlevel

	Normal	Albtraum	Hölle
Akt 1	1-12	34-45	67-78
Andariel	12	45	78
Akt 2	11-20	44-53	77-86
Duriel	22	55	88
Akt 3	18-26	51-59	84-90
Mephisto	26	59	90
Akt 4	24-32	57-65	90
Diablo	40	70	90
Akt 5	30-43	63-70	90
Nihlathak	65	75	95
Baals Diener	55-60	70	90
Baal	65	75	95

Erfahrung pro Monster

Charakterlevel minus Monsterlevel	Charakterlevel bis 24	Charakterlevel ab 25
-10 und kleiner	5%	Charakterlevel/Monsterlevel
-9	15%	Charakterlevel/Monsterlevel
-8	37%	Charakterlevel/Monsterlevel
-7	68%	Charakterlevel/Monsterlevel
-6	88%	Charakterlevel/Monsterlevel
-5 bis +5	100%	100%
+6	81%	81%
+7	62%	62%
+8	43%	43%
+9	24%	24%
+10 und größer	5%	5%

ter Totenbeschwörer verfügt mit seinen beschworenen Kreaturen, Feuergolem, Kadaverexplosion (50 % Körperschaden und 50 % Feuerschaden) und Knochenangriffen schon über drei unterschiedliche Angriffsarten.

Und wenn ich einen Boss trotzdem nicht bezwingen kann?

Solange es sich nicht um einen Quest-Boss handelt, müssen Sie ihn nicht unbedingt besiegen. Lassen Sie ihn notfalls stehen und ziehen Sie weiter. Schließlich ist es Ihre Hauptaufgabe, Baal zu finden und die Welt zu retten.

Die Mana- und Lebensabsaugung unterliegt Einschränkungen.

Von manchen Monstern (insbesondere Untoten) können Nah- und Fernkämpfer weniger Mana und Leben saugen als gewohnt, bei Skeletten zeigt sich überhaupt keine Wirkung. In den Schwierigkeitsstufen Albtraum und Hölle kann grundsätzlich nur noch die Hälfte an Mana und Leben gesaugt werden. Gegen Monster, die gegen Körperschäden immun sind, können Sie mit Waffen natürlich keinen Schaden anrichten und dementsprechend auch keinerlei Mana oder Leben zurückgewinnen.

Monster können Leben regenerieren.

Insbesondere auf der Schwierigkeitsstufe Hölle besitzen Ihre Gegner die Fähigkeit, sich erstaunlich schnell selbst zu heilen. Dies können Sie durch Gift verhindern. Bei Nah- und Fernkämpfern reicht dazu schon ein Talisman mit geringem Giftschaden aus. Magier können Ihren Söldnern Waffen geben die Vergiftungen verursachen. Gift verhindert auch die Selbstheilung von teleportierenden Boss-Monstern, die in jeder Schwierigkeitsstufe anzutreffen sind. Genauso hilfreich sind Waffen mit dem Zusatz „verhindert Monsterheilung".

Eine weitere willkommene Eigenschaft

Einige Waffen besitzen das Attribut „Verteidigung des Ziels ignorieren". Damit treffen Sie Ihre Gegner immer, unabhängig von Ihrem Angriffswert. Leider versagt dieses Attribut gegenüber allen Boss-Monstern, aber auch beim Kampf gegen andere Spieler.

Der Schutz vor magischen Angriffen ist sehr wichtig.

Die maximale Widerstandskraft gegen Feuer, Blitz, Kälte und Gift beträgt normalerweise 75 %. In diesem Fall würde ein Charakter nur ein Viertel des normalen Schadens erleiden. Es gibt Gegenstände, die diese Grenze auf bis zu 95 % anheben können. Dies sind z. B. die Runen Gul, Vex, Ohm, Lo, eingesetzt in Helme, Rüstung und Schilde. Vor Kälteangriffen können Sie sich außerdem durch das Attribut „Einfrieren nicht möglich" schützen. Ebenfalls von Bedeutung ist die Verkürzung der Vergiftungsdauer. Haben Sie mehrere Gegenstände mit dieser Eigenschaft, so werden die Wirkungen multipliziert: Zwei Gegenstände mit halbierter Dauer der Vergiftung reduzieren die Dauer auf 25 %, drei Gegenstände auf 12,5 % usw. Gegen Angriffe mit reiner magischer Energie (z. B. Knochengeister) können Sie sich erstmals durch ein geschmiedetes Sicherheitsschild schützen. Gegen Flüche (z. B. verstärkter Schaden) ist aber weiterhin kein Schutz möglich.

Wie gewinne ich schnell Erfahrung?

Je höher der Level des besiegten Monsters ist, desto mehr Erfahrung bekommt sein Bezwinger. Dies gilt jedoch nur so lange uneingeschränkt, wie Monster- und Spielerlevel sich um höchstens fünf unterscheiden. Bei einem größeren Unterschied erhalten Sie weniger Erfahrung (siehe Tabelle). Bis Charakterlevel 25 sollten Sie gegen Monster in Ihrem Bereich (-5 bis +5) kämpfen, ab dann können Sie es auch mit höherstufigeren Monstern aufnehmen (-6 und kleiner). Sie erhalten dann zwar nicht die volle Erfahrung, dies wird aber durch den höheren Monsterlevel mehr als ausgeglichen. Vermeiden Sie es aber unbedingt, gegen Monster zu kämpfen, die mehr als fünf Levels unter Ihnen liegen. Hochstufige Charaktere erhalten unabhängig von diesen Regeln grundsätzlich weniger Erfahrungspunkte.

Level-Malus

Charakterlevel	Erfahrung pro Monster
1-75	100%
76-79	50%
80-84	33%
85-89	25%
90-99	20%

D

Komplettlösung **des fünften Akts**

Nach dem Sieg über Diablo reisen Sie zur Barbaren-Stadt Harrogath, wo neue Herausforderungen auf Sie warten. Wir begleiten Sie Schritt für Schritt durch das eisige Land der Barbaren, bis Sie schließlich Baal, dem Herrn der Zerstörung, im alles entscheidenden Kampf gegenüberstehen.



Quest 1: Belagerung von Harrogath

Auftraggeber: Sie erhalten den Auftrag von Larzuk nach Ihrer Ankunft in Harrogath.
Ziel: Vernichten Sie Shenk, den Aufseher!
Ort: Blutiges Vorgebirge
Belohnung: Larzuk versieht einen Ihrer Gegenstände mit Sockeln. Außerdem erhalten Sie einen Preisnachlass bei den Händlern der Stadt.
Beschreibung: Von der Stadt aus gesehen finden Sie Shenk am Ende des Blutigen Vorgebirges, unweit des Wegpunktes des Eishochlandes. Töten Sie zuerst seine Untergebenen, bevor Sie sich dem General stellen.
Besonderheit: Ähnlich der Verzauberungs-Quest aus Akt 1 können Sie sich die Belohnung beliebig lange aufsparen. Nutzen Sie dies, bis Sie einen guten magischen Gegenstand gefunden haben. Sie können nur einen Gegenstand sockeln lassen, der auch normalerweise Sockel besitzen darf: Helm, Rüstung, Waffe oder Schild. Der Gegenstand darf allerdings noch keine Sockel besitzen. Normale Gegenstände werden mit der maximal möglichen Anzahl an Sockeln versehen. Magische (blaue) Gegenstände erhalten einen oder zwei Sockel. Einzigartigen, seltenen, geschmiedeten und Set-Gegenständen kann stets nur ein Sockel hinzugefügt werden.



Quest 2: Rettung auf dem Berg Arreat

Auftraggeber: Diese Quest erhalten Sie von Qua-Kehk, nachdem Sie die erste Quest gelöst oder das Eishochland betreten haben.
Ziel: Befreien Sie die 15 Barbaren-Soldaten!
Ort: Eishochland
Belohnung: Sie können von nun an Barbaren anheuern und erhalten drei Runen.
Beschreibung: Sie finden drei Lager etwa in der Mitte des Eishochlandes. Zerstören Sie deren Einfriedungen, um die Soldaten zu befreien. Im Hochland treffen Sie auf weitere, einzeln umherstreifende Barbaren, die nicht zur Quest gehören.
Besonderheit: Aus den drei Runen von Qua-Kehk kann ein Runenwort gebildet werden. Dazu brauchen Sie einen normalen Schild mit genau drei Sockeln. Fügen Sie zuerst die Ral-Rune, dann die Ort-Rune und schließlich die Tal-Rune in den Schild ein. Dann wird auf dem Schild ein Bonus wirksam, der über die Attribute der drei Runen hinausgeht. Natürlich können Sie die Runen auch anderweitig verwenden. Sie erhalten übrigens in jeder Schwierigkeitsstufe die gleichen Runen.



Quest 3: Eisgefängnis

Auftraggeber: Sprechen Sie mit Malah, wenn Sie die Arreat-Hochebene betreten haben.
Ziel: Finden Sie Anya und bringen Sie sie nach Harrogath zurück!
Ort: Frostfluss
Belohnung: Von Malah erhalten Sie eine Schriftrolle, die alle Resistenzen permanent um zehn Prozent erhöht. Anya schenkt Ihnen einen klassenspezifischen, seltenen Gegenstand. Erst wenn Anya zurück in Harrogath ist, besteht für Sie auch wieder die Möglichkeit des Glücksspiels.
Beschreibung: Durchsuchen Sie den Kristalldurchgang nach dem Eingang zum Frostfluss. Dort finden Sie Anya. Kehren Sie in die Stadt zurück, wo Malah Ihnen einen Tautrank gibt. Bringen Sie diesen zu Anya und reden Sie mit beiden, wenn Sie in die Stadt zurückkehren.



Quest 4: Verrat in Harrogath

Auftraggeber: Sie erhalten den Auftrag von Anya nach deren Befreiung.
Ziel: Vernichten Sie Nihlathak und bringen Sie das Relikt der Urahnen zurück!
Ort: Anya öffnet Ihnen ein Portal, durch das Sie zu Nihlathaks Tempel gelangen.
Belohnung: Anya verewigt Ihren Namen auf einem Gegenstand.
Beschreibung: Durch Anyas Portal gelangen Sie in eine spezielle Quest-Umgebung, die nicht mit



VERSTECKEN GILT NICHT! Der General wartet auf seinem Hügel und schickt Ihnen zunächst seine Untergeben entgegen. Schließlich wird aber auch er besiegt.



TEMPO, MÄNNER! Ringen Sie zunächst die Bewacher der Lager nieder. Dann zerstören Sie die Tore und die Gefangenen können nach Harrogath zurückkehren.



EISGEKÜHLT Der Frostfluss macht seinem Namen alle Ehre. Zum Glück können Sie bei Malah einen Tautrank bekommen, der Anya auf der Stelle befreit.



SAUEREI! Nihlathaks Kadaverexplosionen hinterlassen deutliche Spuren in seinem Tempel. Und wer macht nachher sauber?



UND IHR SEID RAUS! Besiegte Urahnen erstarren sofort wieder. Sie müssen daher versuchen, alle Ihre Kräfte auf jeweils einen Gegner zu konzentrieren.



FEUERWERK! Im entscheidenden Endkampf zieht Baal alle Register seiner magischen Kunst. Lassen Sie sich trotzdem nicht entmutigen – schließlich gilt es, die Welt zu retten.

den anderen Teilen des fünften Aktes verbunden ist. Nihlathak ist vor allem durch seine Kadaverexplosion gefährlich, die er auf seine getöteten Anhänger anwendet. Wenn Sie sich stark genug fühlen, dann greifen Sie Nihlathak sofort an, wenn er die erste Kadaverexplosion auslöst. Oder aber Sie locken seine Diener zunächst aus seiner Reichweite, um sie gefahrlos auszuschalten. Leider finden Sie das gesuchte Relikt nicht, so dass Sie mit leeren Händen in die Stadt zurückkehren müssen.

Tip: Bevor Sie durch Anyas Portal gehen und Nihlathak suchen, sollten Sie den Wegpunkt Kristalldurchgang aktiviert haben. Sonst müssen Sie später wieder in der Arreat-Hochebene starten, um mit Quest 5 fortfahren zu können.

Besonderheit: Der von Anya personalisierte Gegenstand erhält einen Namen in Orange, wenn er zur normalen oder magischen (blauen) Kategorie gehört. Dies hat jedoch nichts mit den geschmiedeten Gegenständen zu tun, die ebenfalls orangefarbene Namen besitzen.



Quest 5: Initiationsritus

Auftraggeber: Qua-Kekh gibt Ihnen den Auftrag, wenn Sie die gefrorene Tundra erreichen. Sonst wird die Quest mit Ihrer Ankunft auf dem Gipfel des Arreat freigeschaltet.

Ziel: Besiegen Sie die Urahnen!

Ort: Gipfel des Arreat

Belohnung: Der Zugang zum Weltstein-Turm wird frei. Außerdem gewinnen Sie beträchtlich an Erfahrung (1 Million, 20 Millionen beziehungsweise 50 Millionen Erfahrungspunkte in den Schwierigkeitsstufen Normal, Albtraum beziehungsweise Hölle).

Beschreibung: Die drei Urahnen erwachen zum Leben, wenn Sie den Altar anklicken. Im darauf folgenden Kampf müssen Sie alle drei besiegen. Die Schwierigkeit besteht darin, dass der Rückweg zum Weg der Urahnen versperrt ist. Sobald Sie während des Kampfes aber ein Portal öffnen oder in Multiplayer-Partien ein Spieler durch ein bereits zuvor geöffnetes Portal zum Ort des Kampfes kommt, erstarren die Urahnen sofort wieder und Sie müssen den Kampf von neuem beginnen. Natürlich besitzen alle Gegner dann wieder volle Lebenspunkte. Stellen Sie daher sicher, dass Sie genügend Tränke dabei haben, um den Kampf durchzustehen. Notfalls können Sie zuvor Tränke auf dem Boden ablegen, um später keinen Nachschub aus der Stadt holen zu müssen.



Quest 6: Vorabend der Vernichtung

Die Quest beginnt, sobald Sie die Urahnen bezwungen haben.

Ziel: Besiegen Sie Baal!

Ort: Die Kammer des Weltsteins

Belohnung: Sie haben die Welt gerettet und dürfen sich mit einem Titel schmücken.

Beschreibung: Über die drei Levels des Weltstein-Turms gelangen Sie zum Thron der Zerstörung. Dort können Sie Baal allerdings noch nichts anhaben. Zuerst müssen Sie seine Diener besiegen, die er Ihnen in fünf Wellen mit steigendem Schwierigkeitsgrad entgegenschleudert. Säubern Sie vor der Begegnung mit Baal unbedingt den gesamten Thronsaal. Sobald Baal Sie mit einer Gruppe seiner Untergebenen konfrontiert, sollten Sie sich ein wenig zurückziehen und die Gegner von Baal weglocken. Ab der dritten Gruppe können Sie den gesamten Platz des Thronsaals nutzen, um die Gegner einzeln unschädlich zu machen. Baals Diener sind nicht sonderlich intelligent. Oft können Sie sich um ein Monster alleine kümmern, während seine Artgenossen gleich um die Ecke verharren. Kämpfen Sie aber niemals direkt vor Baal. Er wird Sie sonst verfluchen und Ihnen weitere Diener auf den Hals hetzen, während Sie noch mitten im Kampf stecken. Wenn Sie alle Diener besiegt haben und Baal in die Kammer des Weltsteins geflüchtet ist, sollten Sie in die Stadt zurückkehren und sich für den entscheidenden Kampf rüsten. Sammeln Sie auch alles Wertvolle im Thronsaal ein, da Sie von der Kammer aus nicht wieder dorthin zurückkehren können. In der Kammer müssen Sie die aus dem Boden wachsenden Tentakel ignorieren, greifen Sie Baal mit allen Mitteln direkt an. Wenn er seine mächtigen Feuer- und Kälteangriffe anwendet, sollten Sie als Fernkämpfer hinter den Felsen Schutz suchen. Für Nahkämpfer unangenehm ist die Teleportationsfertigkeit Baals. Versuchen Sie immer, ihn möglichst schnell wieder im Nahkampf zu stellen. Dann wendet er weniger Zauber an. Lassen Sie sich nicht von seiner Fähigkeit der Verdopplung beeindrucken. Auch wenn Sie das Spiegelbild schädigen, verliert das Original Lebenspunkte. Das Spiel endet, wenn Sie Tyraels Portal nach Harrogath betreten.

Die Titel in LoD

Schwierigkeitsgrad	Normaler Charakter	Profi-Charakter
Normal	Slayer	Destroyer
Albtraum	Champion	Conqueror
Hölle	Patriarch/Matriarch	Guardian


FEUERZAUBER Die hochstufigen Zauber des Druiden sind nicht nur schön anzuschauen, sondern beeindrucken auch Ihre Gegner.


DUO INFERNALE Mit einem Grizzly an der Seite richten Sie als Werbär doppelt so viel Schaden an.


GEISTERHAFT Der Effekt eines herbeigerufenen Geistes legt sich wie eine Art Aura über alle befreundeten Kreaturen des Druiden.

Der Druide

Wie kann ich meinen Druiden gestalten?

Der Druide kann Elementarzauber einsetzen (Fertigkeitsbaum „Elementar“), Kreaturen beschwören (Fertigkeitsbaum „Herbeirufung“) und macht auch im Nahkampf eine gute Figur (Fertigkeitsbaum „Gestalt Wandeln“). Da ein Druide in Tiergestalt keinerlei Zauber aussprechen kann, müssen Sie sich zwischen einem zaubernden und einem kämpfenden Charakter entscheiden. Machen Sie aber in beiden Fällen unbedingt von der Möglichkeit Gebrauch, Tiere herbeizurufen.

Was ist bei den Zaubern zu beachten?

Die meisten Zauber des Druiden wirken nur indirekt, d. h. sie gehen entweder vom Standort des Druiden aus oder sie sind auf einen engen Bereich um seine Position beschränkt, bewegen sich also mit ihm. Daher müssen Sie recht nahe an Ihre Gegner heran, um diese zu schädigen. Herbeigerufene Tiere spielen eine große Rolle, um die Angriffe der Monster vom zaubernden Druiden abzulenken. Die Zyklon-Rüstung bleibt bestehen, wenn der Druide seine Gestalt wandelt. Erneuern kann der Druide diese aber nur, wenn er sich in seiner natürlichen Form befindet.

Welche Zauber sind die besten?

Auf lange Sicht sind nur die Level-30-Fertigkeiten Armageddon und Hurrikan stark genug, um auch noch in höheren Schwierigkeitsstufen ausreichend Schaden zu verursachen. Da Sie zuvor aber alle anderen Zauber erlernt haben müssen, können Sie in diesem Fertigkeits-Baum nicht viel falsch machen.

Welche Tiere soll ich herbeirufen?

Raben sind als Level-1-Kreaturen sehr schwach, hier sollten Sie nur einen Punkt vergeben. Geisterwölfe (maximal fünf), Todeswölfe (maximal drei) und Grizzly (maximal einer) können nicht gleichzeitig herbeigerufen werden. Der schwerfällige Grizzly hat Vorteile im Kampf gegen starke und langsame Gegner, ist aber gegen eine Übermacht schwächerer Feinde (zum Beispiel Schinder in Akt 3, Dämonen-Schwindler in Akt 5) unterlegen. Da jeder Punkt in einer der drei Fertigkeiten passiv die Attribute aller Tiere erhöht, sind zum Beispiel Punkte in einer der Wolf-Fertigkeiten nicht verschwendet, wenn Sie einen Grizzly herbeirufen. Das gilt umgekehrt genauso.

Was sind Ranken?

Ranken greifen Gegner an (Giftkriecher) oder fressen Kadaver, um den Druiden mit Leben (Aasranke) beziehungsweise Mana (Sonnenkriecher) zu versorgen. Der Giftkriecher ist nur im ersten Akt nützlich und sollte nur einen Fertigkeitspunkt erhalten. Da Aasranke und Sonnenkriecher die Kadaver besiegter Gegner zerstören, helfen sie auch gegen wiederbelebende Bosse. Der Nutzen beider Fertigkeiten steigt prozentual mit den Lebenspunkten und dem Manavorrat des Druiden, diese „wachsen“ sozusagen mit. Ein Kampfdruide profitiert eher von der Aasranke, ein Zauberdruide von dem Sonnenkriecher. Ein Punkt reicht normalerweise in beiden Fällen aus. Es kann immer nur eine Ranke aktiv sein.

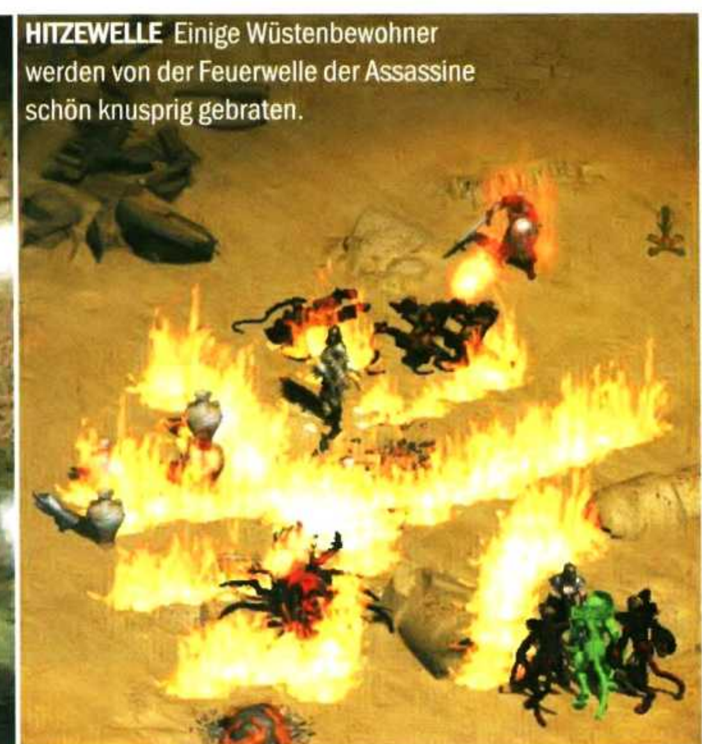
Was sind Geister?

Geister begleiten den Druiden, ohne selbst zu kämpfen. Dabei unterstützen sie die gesamte Gruppe mit magischen Effekten. Der Eichbaum-Weiser sollte zu Beginn Ihr bevorzugter Begleiter sein. Das Herz des Wiesels wird dann interessant, wenn Sie Ihre Lebensenergie durch die Lykanthropie schon stark erhöht haben. Der Dornengeist ist von seiner Wirkung her mit dem Eiserne-Jungfrau-Fluch des Totenbeschwörers zu vergleichen. Er ist dann sinnvoll, wenn sich ein einzelner Starker, etwa ein Werbär oder ein Grizzly, schnell gegen eine Horde Schwächerer durchsetzen will. Es kann immer nur ein Geist aktiv sein.

Wie verhält sich ein Kampfdruide?

In Werwolf- und erst recht in Werbärform ist die Angriffsgeschwindigkeit des Druiden deutlich reduziert. Lassen Sie sich nicht von der Beschreibung der Werwolf-Fertigkeit täuschen: Erst wenn Sie einige Punkte in diese Fertigkeit investiert haben, kämpft ein Werwolf wieder genauso schnell wie ein Druide in normaler Gestalt. Waffen der Knüppelklasse sind die einzigen, die Fertigkeiten des Druiden erhöhen können. Betrachten Sie dies aber nur als zusätzlichen Bonus; wichtiger sind immer Schadenspotenzial und Geschwindigkeit einer Waffe.





HITZEWELLE Einige Wüstenbewohner werden von der Feuerwelle der Assassine schön knusprig gebraten.



SCHWARZ WIE DIE NACHT Der Mantel des Schattens blendet die Feinde. So sind sie für Assassine und Verbündete ein leichtes Opfer.

KEINE SCHWÄCHE ZEIGEN! Eine für den Nahkampf ausgebildete Assassine darf sich auch vor Duriel nicht fürchten.

Was ist beim Werbären zu beachten?

Der langsame Werbär ist zwingend auf eine Waffe mit schneller Angriffsgeschwindigkeit angewiesen. Gegenstände, die die Angriffsgeschwindigkeit zusätzlich erhöhen, können ebenfalls helfen. Es gibt einige Äxte und Stangen, die sich sehr schnell führen lassen und ausreichend Schaden erzielen. Große Hämmer sind zwar nur „schnell", sind aber wegen des hohen Schadens auch eine gute Wahl. Auf einen Schild sollten Sie zugunsten einer Zweihandwaffe verzichten. Natürlich sind auch Stiefel mit erhöhter Geschwindigkeit von großem Nutzen.

Was ist beim Werwolf zu beachten?

Werwölfe sind bezüglich der Angriffsgeschwindigkeit flexibler, da eine höhere Geschwindigkeit auch durch Verbesserung von Fertigkeiten erreicht werden kann. Werwölfen fehlt der Rüstungsbonus des Werbären, daher ist eine gute Rüstung wichtig. Alternativ können Sie auch einen Schild benutzen.

Die Assassine

Wie kämpft die Assassine?

Die Beherrschung des Fertigkeitsbaumes Kampfkünste macht die Assassine zu einer typischen Nahkämpferin. Dazu braucht die Assassine die Auflade-Fertigkeiten. Ist eine solche aktiv, werden bei jedem Treffer Schaden, Elementarschaden oder absaugende Wirkungen geladen. Auch das Laden von Effekten mehrerer solcher Fertigkeiten nacheinander ist möglich. Wirksam werden die Ladungen bei Anwendung eines normalen Angriffs oder eines so genannten Finishing-Moves.

Soll ein Schild getragen werden?

Wenn die Assassine mit zwei statt einer Klaue angreift, ist die Angriffsgeschwindigkeit spürbar geringer. Daher sollten Sie einhändig angreifen und einen Schild benutzen. Wegen der hohen Anforderungen der Katare an die Geschicklichkeit können Sie auch später noch eine hohe Chance zum Blocken sicherstellen.

Brauche ich Fallen?

Zu Beginn des Spiels sind Fallen enorm stark, da Ihre Gegner noch keine Resistenzen und nur wenige Lebenspunkte besitzen. Später nimmt ihre Nützlichkeit ab. Sie können sich auf diesen Fertigkeitsbaum konzentrieren, wenn Sie auf Schattenkämpfer beziehungsweise -meister und Söldner vertrauen. Dann müssen Sie aber regelmäßig Ihre Energie aufwerten, um keine Manaprobleme zu bekommen. Es ist einfacher, sich auf die Kampfkünste zu konzentrieren und Fallen nur sporadisch zu verwenden. Die Schatten-Disziplinen sind zentraler Bestandteil der Ausbildung. Jede Nahkämpferin muss schon früh Punkte in die Klauen-Beherrschung investieren. Der Tempoblitz sollte immer aktiviert sein, abgesehen vielleicht von solchen Situationen, in denen eine bessere Widerstandskraft durch Verblassen überlebenswichtig ist.

Was ist beim Schatten-Krieger zu beachten?

Der Schatten-Krieger benutzt die beiden Fertigkeiten, die Sie auf linker und rechter Maustaste aktiviert haben, sowie einen normalen Angriff. Eine gute Taktik besteht darin, stets eine Auflage-Fertigkeit aktiv zu halten. Auch ohne Finishing-Move wird der Schattenkrieger diese nach ein bis drei Ladungen durch einen normalen Angriff zum Abschluss bringen.

Was kann der Schatten-Meister?

Der Schatten-Meister nutzt alle Fertigkeiten der Assassine selbstständig, egal ob Sie sie erlernt haben oder nicht.

Was ist sonst noch wichtig?

Der Schatten-Mantel besitzt eine enorme Bedeutung im Kampf gegen Monsterhorden: Sobald Sie diese Fertigkeit anwenden, verharren alle Feinde aus vollem Lauf, sofern sie nicht schon unmittelbar neben einem Gegner stehen. So können Sie sich beinahe jedes Monster einzeln vornehmen. Bosse und Champions sind immun gegen diesen „Fluch", das können Sie aber zu Ihrem Vorteil nutzen: Solange die Untergebenen untätig sind, können Sie sich ungestört um den Boss kümmern. Eine weitere mächtige Fertigkeit aus diesem Baum ist der Gedankenschlag, der Gegner konvertieren kann.

D

Set-Gegenstände Teil 1

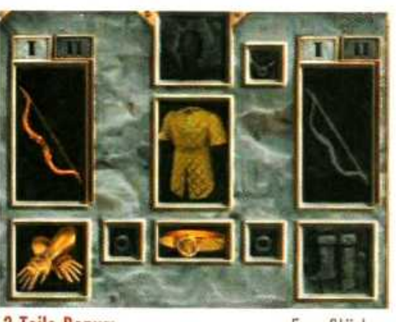
Arcannas Tricks (ab Level 15)



2-Teile-Bonus: +25 zu Mana
3-Teile-Bonus: +50 zu Leben
Komplett-Bonus: 20 % schnellere Zauberrate
5 % abgesaugtes Mana pro Treffer

Name	Kategorie	Attribute	Magische Eigenschaften	Geheime Eigenschaften
Arcannas Fleisch	Leichte Plattenrüstung	Verteidigung: 90 bis 107 Haltbarkeit: 60 Benötigte Stärke: 41	+2 zu Lichtradius Schaden reduziert um 3	+100 Verteidigung (2 Teile) +10 zu Energie (3 Teile)
Arcannas Kopf	Eisenhut	Verteidigung: 8 bis 11 Haltbarkeit: 18 Benötigte Stärke: 15	+4 Leben wieder auffüllen Angreifer erleidet Schaden von 2	+3 Verteidigung pro Level (2 Teile) Blitz-Widerstand +15 % (3 Teile)
Arcannas Zeichen	Amulett	-	+20 % Mana regenerieren +15 zu Mana	50 % bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten (2 Teile) Feuer-Widerstand +20 % (3 Teile)
Arcannas Todesstab	Schlachtenstab Stab-Klasse: 2H	Zweihand-Schaden: 12-28 Haltbarkeit: 50	25 % Chance auf Todesschlag +1 zu Fertigkeiten der Zauberin	+50 zu Mana (2 Teile) Mana regenerieren +5 % (3 Teile)

Arktis Ausrüstung (ab Level 2)



2-Teile-Bonus: +5 zu Stärke
3-Teile-Bonus: +50 zu Leben
Komplett-Bonus: Einfrieren nicht möglich
Erhöht um 6-14 Kälte-Schaden über 4 Sekunden

Name	Kategorie	Attribute	Magische Eigenschaften	Geheime Eigenschaften
Arktische Bindung	Leichter Gürtel	Verteidigung: 33 Haltbarkeit: 14	Kälte-Widerstand +40 % +30 Verteidigung	40 % bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten (2 Teile) Kälte-Widerstand +10 % (3 Teile)
Arktische Handschuhe	Leichte Panzerhandschuhe	Verteidigung: 9 bis 11 Haltbarkeit: 18	+20 zu Leben 10 % erhöhte Angriffsgeschwindigkeit Benötigte Stärke: 45	+50 zu Angriffswert (2 Teile) +10 zu Geschicklichkeit (3 Teile)
Arktisches Horn	Kurzer Kriegsbogen Bogen-Klasse: 2H	Zweihand-Schaden: 9-21 Benötigte Geschicklichkeit: 55 Benötigte Stärke: 35	+50 % Schaden 20 % Bonus zu Angriffswert	+8 zu Angriffswert pro Level (2 Teile) Erhöht um 20-30 Kälte-Schaden (3 Teile)
Arktische Pelze	Leichte Rüstung	Verteidigung: 22 bis 49 Haltbarkeit: 20	+275 % bis +325 % verb. Verteidigung Alle Widerstandsarten +10 % Benötigte Stärke: 12	+3 Verteidigung pro Level (2 Teile) Kälte-Widerstand +15 % (3 Teile)

Berserker Arsenal (ab Level 3)



2-Teile-Bonus: +50 zu Leben
Komplett-Bonus: Giftstärke reduziert um 75 %
Erhöht um 4-9 Gift-Schaden über 3 Sekunden

Name	Kategorie	Attribute	Magische Eigenschaften	Geheime Eigenschaften
Berserkers Halsberge	Bänderrüstung	Verteidigung: 90 bis 95 Haltbarkeit: 30 Benötigte Stärke: 51	+1 zu Fertigkeiten des Barbaren Magie-Schaden reduziert um 2	+3 Verteidigung pro Level (2 Teile)
Berserkers Kopfschmuck	Helm	Verteidigung: 30 bis 33 Haltbarkeit: 24 Benötigte Stärke: 26	Feuer-Widerstand +25 % +15 Verteidigung	+8 zu Angriffswert pro Level (2 Teile)
Berserkers Kriegsbeil	Doppelaxt Axt-Klasse: 1H	Einhand-Schaden: 5-12 Haltbarkeit: 24 Benötigte Stärke: 43	30 % Bonus zu Angriffswert 5 % abgesaugtes Mana pro Treffer	+50 % Schaden (2 Teile)

Cathans Fallen (ab Level 11)



2-Teile-Bonus: Erhöht um 15-20 Feuer-Schaden
3-Teile-Bonus: Blitz-Widerstand +25 %
Komplett-Bonus: 10 % schnellere Zauberrate
Magie-Schaden reduziert um 3
+20 zu Mana
+60 zu Angriffswert
Alle Widerstandsarten +25 %

Name	Kategorie	Attribute	Magische Eigenschaften	Geheime Eigenschaften
Cathans Fratze	Maske	Verteidigung: 9 bis 27 Haltbarkeit: 20 Benötigte Stärke: 23	Kälte-Widerstand +25 % +20 zu Mana	+2 Verteidigung pro Level (2 Teile)
Cathans Kettenrüstung	Kettenpanzer	Verteidigung: 87 bis 90 Haltbarkeit: 45 Benötigte Stärke: 24	-50 % Anforderungen +15 Verteidigung	Angreifer erleidet Schaden von 5 (2 Teile) Feuer-Widerstand +30 % (3 Teile)
Cathans Herrschaft	Kriegsstab Stab-Klasse: 2H	Zweihand-Schaden: 6-13 Haltbarkeit: 40	+1 zu Feuer-Fertigkeiten +10 zu max. Feuer-Schaden	+50 zu Mana (2 Teile) Alle Widerstandsarten +10 % (3 Teile)
Cathans Siegel	Ring	-	6 % abgesaugtes Leben pro Treffer	+10 zu Stärke (2 Teile) Schaden reduziert um 2
Cathans Siegelring	Amulett	-	Angreifer erleidet Blitz-Schaden von 5 Schnelle Erholung nach Treffer	+50 zu Angriffswert (2 Teile) 25 % bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten (3 Teile)

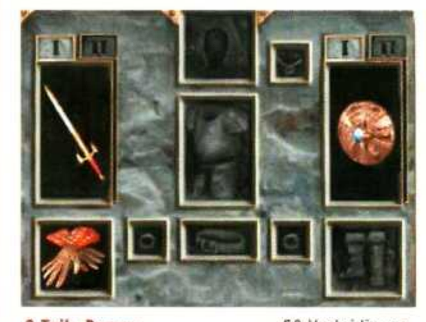
Civerbs Trachten (ab Level 9)



2-Teile-Bonus: Feuer-Widerstand +15 %
Komplett-Bonus: +200 % Schaden an Untoten
Blitz-Widerstand +25 %

Name	Kategorie	Attribute	Magische Eigenschaften	Geheime Eigenschaften
Civerbs Symbol	Amulett	-	+4 Leben wieder auffüllen +40 % Mana regenerieren	Kälte-Widerstand +25 % (2 Teile) +25 Verteidigung (3 Teile)
Civerbs Knüttel	Großes Zepter Knüppel-Klasse: 1H	Einhand-Schaden: 6-28 bis 6-34 Haltbarkeit: 60 Benötigte Stärke: 37	+17 bis 23 zu max. Schaden +1 zu max. Schaden pro Level +75 zu Angriffswert 150 % Schaden an Untoten	
Civerbs Schutz	Großer Schild	Verteidigung: 27 bis 29 Haltbarkeit: 24 Erfolg beim Blocken: 57 % (Paladin) Schlag-Schaden: 2-4 (nur Paladin) Benötigte Stärke: 34	15 % erhöhte Chancen beim Blocken +15 Verteidigung	+20 zu Mana (Civerbs Symbol) Gift-Widerstand +25 % (Civerbs Knüttel)

Cleglaws Armschmuck (ab Level 4)



2-Teile-Bonus: +50 Verteidigung
Komplett-Bonus: +50 Verteidigung
35 % Chance auf vernichtenden Schlag
6 % abgesaugtes Mana pro Treffer
20 % erhöhte Angriffsgeschwindigkeit

Name	Kategorie	Attribute	Magische Eigenschaften	Geheime Eigenschaften
Cleglaws Kralle	Kleiner Schild	Verteidigung: 25 bis 27 Haltbarkeit: 16 Erfolg beim Blocken: 35 % (Paladin) Schlag-Schaden: 2-3 (nur Paladin) Benötigte Stärke: 22	Giftstärke reduziert um 75 % +17 Verteidigung	Alle Widerstandsarten +15 % (2 Teile)
Cleglaws Kneifer	Kettenhandschuhe	Verteidigung: 8 bis 9 Haltbarkeit: 16 Benötigte Stärke: 25	Verlangsamt Ziel um 25 % Wegstoßung	+10 zu Angriffswert pro Level (2 Teile)
Cleglaws Zahn	Langschwert Schwert-Klasse: 1H	Einhand-Schaden: 3-19 Haltbarkeit: 44 Benötigte Geschicklichkeit: 39 Benötigte Stärke: 55	50 % Chance auf Todesschlag +30 % Bonus zu Angriffswert	+1,25 zu max. Schaden pro Level (2 Teile)

Himmlische Hüllen (ab Level 12)



2-Teile-Bonus: +10 zu Geschicklichkeit
3-Teile-Bonus: +50 zu Mana
Komplett-Bonus: Halbierte Dauer der Erstarrung
Alle Widerstandsarten +25 %
40 % bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten
+8 % Mana regenerieren

Name	Kategorie	Attribute	Magische Eigenschaften	Geheime Eigenschaften
Himml. Flügel	Amulett	-	20 % erlittener Schaden geht auf Mana +3 zu Lichtradius	+75 zu Leben (2 Teile) +1 zu allen Fertigkeiten (3 Teile)
Himml. Heiligenschein	Ring	-	+6 Leben wieder auffüllen +20 zu Leben	+12 Angriffswert pro Level (2 Teile) 50 % bessere Chance, magischen Gegenstand zu finden (3 Teile)
Himml. Sichel	Säbel Schwert-Klasse: 1H	Einhand-Schaden: 3-8 Haltbarkeit: 32 Benötigte Geschicklichkeit: 25 Benötigte Stärke: 25	+75 zu Angriffswert 350 % Schaden an Untoten	+75 % Schaden (2 Teile) 30 % erhöhte Angriffsgeschwindigkeit (3 Teile)
Himml. Überwurf	Ringpanzer	Verteidigung: 63 bis 67 Haltbarkeit: 26	+40 % verbesserte Verteidigung Schaden reduziert um 2 Benötigte Stärke: 36	+150 Verteidigung (2 Teile) Feuer-Widerstand +50 % (3 Teile)

Hsarus Verteidigung (ab Level 3)



2-Teile-Bonus: Angreifer erleidet Schaden von 5
Komplett-Bonus: Einfrieren nicht möglich
Blitz-Widerstand +25 %
+5 zu max. Schaden

Name	Kategorie	Attribute	Magische Eigenschaften	Geheime Eigenschaften
Hsarus' Eisenfaust	Beschützer	Verteidigung: 4 bis 6 Haltbarkeit: 12 Erfolg beim Blocken: 30 % (Paladin) Schlag-Schaden: 1-3 (nur Paladin) Benötigte Stärke: 12	Schaden reduziert um 2 +10 zu Stärke	+2,5 Verteidigung pro Level (2 Teile)
Hsarus' Eisenferse	Kettenstiefel	Verteidigung: 8 bis 9 Haltbarkeit: 16 Benötigte Stärke: 30	20 % schneller Rennen/Gehen Feuer-Widerstand +25 %	+10 zu Angriffswert pro Level (2 Teile)
Hsarus' Eisenstütze	Gürtel	Verteidigung: 5 Haltbarkeit: 16 Benötigte Stärke: 25	Kälte-Widerstand +20 % +20 zu Leben	+2,5 Verteidigung pro Level (2 Teile)

D

Infernos Werkzeuge (Level 5)



2-Teile-Bonus: Erhöht um 7 Gift-Schaden über 3 Sekunden
Komplett-Bonus: 20 % Chance auf offene Wunden
20 % Bonus zu Angriffswert
+1 zu Fertigkeiten des Totenbeschwörers

Name	Kategorie	Attribute	Magische Eigenschaften	Geheime Eigenschaften
Infernos Fackel	Schlagstab Knüppel-Klasse: 1H	Einhand-Schaden: 13-14 Haltbarkeit: 15	+1 zu Fertigkeiten des Totenbeschwörers +8 zu min. Schaden 150 % Schaden an Untoten	+10 zu Angriffswert pro Level (2 Teile)
Infernos Schädel	Kappe	Verteidigung: 3 bis 5 Haltbarkeit: 12	20 % erlittener Schaden geht auf Mana Alle Widerstandsarten +10 %	+2 Verteidigung pro Level (2 Teile)
Infernos Zeichen	Schwerer Gürtel	Verteidigung: 31 Haltbarkeit: 18 Benötigte Stärke: 45	+25 Verteidigung +20 zu Leben	Gift-Widerstand +25 % (2 Teile) Halbierte Dauer der Erstarrung (3 Teile)

Irathas Putzmacherei (ab Level 15)



2-Teile-Bonus: +50 Verteidigung
3-Teile-Bonus: 20 % schneller Rennen/Gehen
Komplett-Bonus: +10 % zu maximalem Gift-, Kälte-, Blitz- und Feuer-Widerstand
Alle Widerstandsarten +20 %
+15 zu Geschicklichkeit

Name	Kategorie	Attribute	Magische Eigenschaften	Geheime Eigenschaften
Irathas Ärmelaufschläge	Leichte Panzerhandschuhe	Verteidigung: 9 bis 11 Haltbarkeit: 18 Benötigte Stärke: 45	Halbierte Dauer der Erstarrung Kälte-Widerstand +30 %	20 % erhöhte Angriffsgeschw. (2 Teile)
Irathas Band	Schwerer Gürtel	Verteidigung: 31 Haltbarkeit: 18 Benötigte Stärke: 45	+25 Verteidigung +5 zu min. Schaden	+10 zu Geschicklichkeit (2 Teile)
Irathas Kragen	Amulett	-	Giftstärke reduziert um 75 % Gift-Widerstand +30 %	Alle Widerstandsarten +15 % (2 Teile)
Irathas Rolle	Krone	Verteidigung: 25 bis 45 Haltbarkeit: 50 Benötigte Stärke: 55	Blitz-Widerstand +30 % Feuer-Widerstand +30 %	+2 Verteidigung pro Level (2 Teile)

Isenharts Waffen (ab Level 8)



2-Teile-Bonus: +10 zu Stärke
3-Teile-Bonus: +10 zu Geschicklichkeit
Komplett-Bonus: 20 % schneller Rennen/Gehen
30 % erhöhte Chancen beim Blocken
35 % Bonus zu Angriffswert
5 % abgesaugtes Leben pro Treffer
Alle Widerstandsarten +20 %

Name	Kategorie	Attribute	Magische Eigenschaften	Geheime Eigenschaften
Isenharts Hörner	Vollhelm	Verteidigung: 23 bis 26 Haltbarkeit: 30 Benötigte Stärke: 41	Schaden reduziert um 2 +6 zu Geschicklichkeit	Alle Widerstandsarten +8 % (2 Teile)
Isenharts Kiste	Brustpanzer	Verteidigung: 105 bis 108 Haltbarkeit: 50 Benötigte Stärke: 30	Magie-Schaden reduziert um 2 +40 Verteidigung	+2 Verteidigung pro Level (2 Teile)
Isenharts Lichtbrand	Breitschwert Schwert-Klasse: 1H	Einhand-Schaden: 17-18 Haltbarkeit: 32 Benötigte Stärke: 48	20 % erhöhte Angriffsgeschwindigkeit +10 zu min. Schaden	+5 zu Angriffswert pro Level (2 Teile)
Isenharts Parade	Prunkschild	Verteidigung: 70 bis 75 Haltbarkeit: 40 Erfolg beim Blocken: 46 % (Paladin) Schlag-Schaden: 2-6 (nur Paladin) Benötigte Stärke: 60	Angreifer erleidet Blitz-Schaden von 4 +40 Verteidigung	Alle Widerstandsarten +8 % (2 Teile)

Milebregas Sonntagsstaat (ab Level 17)



2-Teile-Bonus: +75 zu Angriffswert
3-Teile-Bonus: +50 zu Angriffswert
Komplett-Bonus: +2 zu Fertigkeiten des Paladin
+75 zu Angriffswert
+2 zu Lichtradius
8 % abgesaugtes Leben pro Treffer
10 % abgesaugtes Mana pro Treffer
Gift-Widerstand +15 %

Name	Kategorie	Attribute	Magische Eigenschaften	Geheime Eigenschaften
Milebregas Stab	Kriegszepter Knüppel-Klasse: 1H	Einhand-Schaden: 12-22 Haltbarkeit: 70 Benötigte Stärke: 55	+1 zu Fertigkeiten des Paladin +50 % Schaden +2 Lichtradius	
Milebregas Diadem	Krone	Verteidigung: 25 bis 45 Haltbarkeit: 50 Benötigte Stärke: 55	+15 zu Mana +15 zu Leben	Kälte-Widerstand +40 % (2 Teile)
Milebregas Kugel	Eckiger Schild	Verteidigung: 42 bis 44 Haltbarkeit: 30 Erfolg beim Blocken: 38 % (Paladin) Schlag-Schaden: 2-5 (nur Paladin) Benötigte Stärke: 47	+25 Verteidigung 20 % bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten	+50 zu Leben (2 Teile) +50 % verbesserte Verteidigung (3 Teile)
Milebregas Robe	Alte Rüstung	Verteidigung: 218 bis 233 Haltbarkeit: 60	Schaden reduziert um 2 Angreifer erleidet Schaden von 3 Benötigte Stärke: 100	+100 % verbesserte Verteidigung (2 Teile)

Sigons Stahl Total (ab Level 6)



2-Teile-Bonus: 10 % abgesaugtes Leben pro Treffer
3-Teile-Bonus: +100 Verteidigung
Komplett-Bonus: Feuer-Widerstand +12 %
Erhöht um 24 Feuer-Schaden
Schaden reduziert um 7
Angreifer erleidet Schaden von 12

Name	Kategorie	Attribute	Magische Eigenschaften	Geheime Eigenschaften
Sigons Schuh	Beinschienen	Verteidigung: 12 bis 15 Haltbarkeit: 24 Benötigte Stärke: 70	20 % schneller Rennen/Gehen Kälte-Widerstand +40 %	+50 zu Angriffswert (2 Teile) +50 % bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten (3 Teile)
Sigons Messgerät	Panzerhandschuhe	Verteidigung: 12 bis 15 Haltbarkeit: 24 Benötigte Stärke: 60	+20 zu Angriffswert +10 zu Stärke	30 % erhöhte Angriffsgeschw. (2 Teile)
Sigons Schutz	Prunkharnisch	Verteidigung: 170 Haltbarkeit: 55 Benötigte Stärke: 70	+25 % verbesserte Verteidigung Blitz-Widerstand +30 %	Angreifer erleidet Schaden von 20 (2 Teile)
Sigons Umhang	Plattengürtel	Verteidigung: 8 bis 11	Feuer-Widerstand +20 % Haltbarkeit: 24 Benötigte Stärke: 60	+2 Verteidigung pro Level (2 Teile) +20 zu Leben
Sigons Visier	Großhelm	Verteidigung: 30 bis 35 Haltbarkeit: 40 Benötigte Stärke: 63	+3 zu Lichtradius +30 zu Mana	+8 zu Angriffswert pro Level (2 Teile)
Sigons Wächter	Hoher Schild	Verteidigung: 22 bis 25 Haltbarkeit: 60 Erfolg beim Blocken: 74 % (Paladin) Schlag-Schaden: 1-5 (nur Paladin) Benötigte Stärke: 75	+1 zu allen Fertigkeiten 20 % erhöhte Chancen beim Blocken	-

Tancreds Kampfausrüstung (ab Level 20)



2-Teile-Bonus: Erhöht um 15 Blitz-Schaden
3-Teile-Bonus: 5 % abgesaugtes Leben pro Treffer
Komplett-Bonus: Verlangsamt Ziel um 35 %
5 % abgesaugtes Mana pro Treffer
Alle Widerstandsarten +10 %
75 % Extragold von Monstern

Name	Kategorie	Attribute	Magische Eigenschaften	Geheime Eigenschaften
Tancreds Bann	Amulett	-	Schaden reduziert um 2 Magie-Schaden reduziert um 1	75 % bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten (2 Teile) +60 zu Angriffswert (3 Teile)
Tancreds Bogenpicke	Militärpicke Axt-Klasse: 1H	Einhand-Schaden: 12-19 Haltbarkeit: 26 Benötigte Geschicklichkeit: 33 Benötigte Stärke: 49	80 % erhöhter Schaden +75 zu Angriffswert	+20 zu Mana (2 Teile) 20 % erhöhte Angriffsgeschwindigkeit (3 Teile)
Tancreds Schädel	Knochenhelm	Verteidigung: 33 bis 36 Haltbarkeit: 40 Benötigte Stärke: 25	+10 % erhöhter Schaden +40 zu Angriffswert	Alle Widerstandsarten +10 % (2 Teile)
Tancreds Schuhnägel	Stiefel	Verteidigung: 2 bis 3 Haltbarkeit: 12	Ausdauer-Heilung plus 25 % +10 zu Geschicklichkeit	30 % schneller Rennen/Gehen (2 Teile) +10 zu Stärke (3 Teile)
Tancreds Stachel	Voller Harnisch	Verteidigung: 150 bis 161 Haltbarkeit: 70 Benötigte Stärke: 80	+40 zu Leben +15 zu Stärke	+2 Verteidigung pro Level (2 Teile)

Tod und Teufel (ab Level 6)



2-Teile-Bonus: 8 % abgesaugtes Leben pro Treffer
Komplett-Bonus: 40 % Bonus zu Angriffswert
Alle Widerstandsarten +25 %/+10 zu min. Schaden

Name	Kategorie	Attribute	Magische Eigenschaften	Geheime Eigenschaften
Berührung des Todes	Kriegsschwert Schwert-Klasse: 1H	Einhand-Schaden: 11-26 Haltbarkeit: 44 Benötigte Geschicklichkeit: 45 Benötigte Stärke: 71	4 % abgesaugtes Leben pro Treffer +25 % Schaden	Erhöht um 25-75 Kälte-Schaden (2 Teile)
Hand des Todes	Lederhandschuhe	Verteidigung: 2 bis 3 Haltbarkeit: 12	Giftstärke reduziert um 75 % Gift-Widerstand +50 %	30 % erhöhte Angriffsgeschw. (2 Teile)
Wächter des Todes	Schärpe	Verteidigung: 22 Haltbarkeit: 12	Einfrieren nicht möglich +20 Verteidigung	Alle Widerstandsarten +15 % (2 Teile)

Vidalas Ausrüstung (ab Level 14)



3-Teile-Bonus: +75 zu Angrifswert
Komplett-Bonus: Stech-Angriff
Lässt das Ziel erstarren
Erhöht um 15-20 Kälte-Schaden
+15 zu Stärke/+15 zu Geschicklichkeit

Name	Kategorie	Attribute	Magische Eigenschaften	Geheime Eigenschaften
Vidalas Dorn	Langer Kampfbogen Bogen-Klasse: 2H	Zweihand-Schaden: 3-18 Benötigte Geschicklichkeit: 50 Benötigte Stärke: 40	Erhöht um 1-20 Blitz-Schaden	+8 zu Angriffswert pro Level (2 Teile)
Vidalas Hinterhalt	Lederrüstung	Verteidigung: 64 bis 67 Haltbarkeit: 24 Benötigte Stärke: 15	+50 Verteidigung +11 zu Geschicklichkeit	Feuer-Widerstand +24 % (2 Teile) +2,5 Verteidigung pro Level (3 Teile)
Vidalas Behang	Leichte Plattenstiefel	Verteidigung: 9 bis 11 Haltbarkeit: 18 Benötigte Stärke: 50	30 % schneller Rennen/Gehen +150 max. Ausdauer	Alle Widerstandsarten +8 % (2 Teile)
Vidalas Schlinge	Amulett	-	Kälte-Widerstand +20 % +15 zu Leben	50 % bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten (2 Teile)

Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal

Endlich ist es so weit: Die epische Geschichte rund um Baldur's Gate wird fortgesetzt. Bevor wir uns der Komplettlösung des Add-ons in der nächsten Ausgabe widmen, versorgen wir Sie mit einigen exquisiten Tipps und der Lösung zum ersten großen Dungeon (Die Wachende Festung).

Die Wachende Festung:

Diesen Dungeon können Sie sowohl in **Baldur's Gate 2 – Schatten von Amn** als auch in **Thron des Bhaal** betreten. Einige Gegenstände, die Sie dort finden, können Sie zwar erst in Kapitel 8 von Cespenar in Ihrem Einsprengsel aufwerten lassen, aber ein Schwert +4 ist besser als kein Schwert +5.

Was erwartet mich in der Festung?

Sie treffen hier auf fast alle Monsterarten, die das Spiel zu bieten hat. Gehen Sie langsam und vorsichtig zu Werke, nach dem Motto „Bewege dich leise und trage ein sehr großes Schwert". Die Wachende Festung hat fünf Ebenen und eine darunter liegende Kammer; der Schwierigkeitsgrad des Spiels steigert sich von „machbar" bis hin zu „brachial schwer".

Wie sollte ich meine Gruppe für diesen Dungeon ausrüsten?

Sie sollten zwei Heilkundige dabeihaben, einen fähigen Dieb und mindestens zwei fähige Nahkämpfer, um zaubernde Kreaturen zu behindern. Rüsten Sie sich bis an die Zähne und darüber hinaus aus. Magieresistenz und -widerstand sind immens wichtig. Wirken Sie Ihre Zauber, bevor Sie einen neuen Raum oder ein neues Gebiet betreten, und rasten Sie am besten draußen. Wenn Sie eine Ebene geschafft haben, können Sie diese von außen direkt wieder betreten, besiegte Monster tauchen nicht wieder auf. Wichtige Zauber: alle Heilzauber, alle Schutzzauber, Fluch brechen, alle Magie zerstörenden und behindernden Zauber, Schutz vor negativer Ebene, Schutz vor Lebenskraftentzug, Todesschutz.

Taktische Tipps

Versuchen Sie, in Zonen wilder Magie ohne Zauber auszukommen, die Ergebnisse können fatal sein. Die meisten Nebel, Schatten, Vampire und Leichname können mit „Untote bannen" schnell zerstört werden, machen Sie Ihren Kleriker unsichtbar (einige Wesen können Sie trotzdem sehen) und bannen Sie drauflos. Wenn Sie sich in einen Eingang stellen, kommen die Viecher an den Rest Ihrer Mannschaft nicht heran. In der Festung finden Sie einige der für Cespenar benötigten Gegenstände, sehen Sie sich also überall genau um ([TAB]-Taste).

Vor der Festung:

Sprechen Sie mit Odren und bieten Sie Hilfe an, eine Zwischensequenz folgt.

Auf der Festung:

Achtung: Die Helmiten verschwinden, nachdem Sie mit dem Dungeon fertig sind. Verkaufen Sie hier nichts Interessantes. Reden Sie mit Bruder Pol, er gibt Ihnen die Ritualschriftrolle und den Hüterstein, ohne den Sie die Festung nicht betreten oder verlassen können. Verlieren Sie ihn nicht. Kaufen Sie bei Schwester Garlena den Feuerzahn +4, das Kurzschwert des Mask +4, die Taschen und was Sie an Tränken und Zaubern brauchen. Verkaufen Sie Ballast.



Ebene 1:

Gegner
Statuen, Nebel, Schatten, Golems, Trolle, Schleime, Fallen

Wichtige Gegenstände
Glocke, Heiliges Buch, Kerze, Schlüssel, zwei Schutzsteine, alte Hausschuhe, Zunderschachtel

Vorgehensweise
Gehen Sie gleich nach links und dann im Uhrzeigersinn durch die Ebene. Sammeln Sie Lums Notizen, alle anderen Notizen und Pergamente ein und leeren Sie die Schränke. Die kleinen Tafeln geben Hinweise. Öffnen Sie die Tür zum Priester noch nicht. Nachdem Sie alle Monster besiegt haben, nehmen Sie das Heilige Buch vom Altar und kämpfen gegen ein paar Statuen. Gehen Sie nun in die Küche und entzünden Sie den Kamin.

Der Archivar verrät Ihnen, dass der Priester die Verse kennt, aber nach seinen Puschen verlangt. Öffnen Sie die Tür zum Priester (Schlüssel), suchen Sie den Raum ab und klicken Sie auf den Sarg. Werden Sie die Hausschuhe los. Klicken Sie nach dem Gespräch auf den Sarg, um sich die Verse zu merken. Legen Sie Kerze, Heiliges Buch und Glocke in den Altar.
Das Ritual (geht aus den drei Pergamenten hervor):

Glocke, Glocke, Kerze, Buch, Glocke

Ebene 2:

Gegner
Verschiedene Wesen aller Elemente, Dämon, Fallen

Wichtige Gegenstände:
Vier Zepterschlüssel, Schlüssel zur Südwest-Tür des Säurelabors, Notizen. Die Zepterschlüssel werden vom Obermotz des jeweiligen Labors fallen gelassen.

Vorgehensweise
Sagen Sie dem Dämon widerwillig Hilfe zu. In jedem Raum müssen Sie gegen heftige Monster des jeweiligen Elements kämpfen. Gehen Sie zunächst nur in die Bibliotheken und sammeln Sie alle Notizen, um Hinweise zu bekommen, wie die Monster zu besiegen sind. Reihenfolge: Feuerbibliothek, Luftbibliothek, Säurebibliothek, Eisbibliothek. Stellen Sie den Ventilator im Luftlabor (mit dem Eiszepter) auf die höchste Stufe. Öffnen Sie die Südwest-Tür des Säurelabors und danach die beiden Türen zwischen Luftlabor und Säurelabor. Alle anderen Türen müssen geschlossen sein. Die Giftwolke ist jetzt in der Säurebibliothek. Nehmen Sie das Zepter aus dem Säurelabor, gehen Sie ins Luftlabor und drehen Sie den Ventilator zurück. Die Giftwolke ist jetzt im Säurelabor. Öffnen Sie nun die Nordost-Tür des Eislabors. Drehen Sie den Ventilator wieder auf und lassen Sie die Giftwolke ins Eislabor driften. Der Eisgolem verlässt das Labor nie ganz, warten Sie einfach, bis er hin ist. Solange er Sie nicht sieht, bleibt er brav in der Giftwolke stehen und kommt um. Drehen Sie dann den Ventilator ab, nehmen Sie das Zepter aus dem Eislabor, öffnen Sie die Südwest-Tür des Feuerlabors und locken Sie die vier Feuerwesen ins Eislabor, wo sie erfrieren. Achtung: Sie werden von der Kälte gebremst! Gehen Sie dann stückchenweise gegen den Feuerriesen vor. Nehmen Sie das Feuerzepter und befreien Sie den Dämon. Der greift Sie an, danach ist der Weg nach unten frei.

Ebene 3

Gegner
Außerplanare Wesen, Dämonen, Fallen

Hinweis
Zonen wilder Magie haben rote Markierungen, Zonen toter Magie sind blau markiert. Wenn Sie in dieser Ebene einfach drauflosmarschieren, werden Sie sich verirren.

Wichtige Gegenstände
Strahlendes Zepter, drei Zepter-Edelsteine, Tagebuch des Verrückten

Vorgehensweise
Folgen Sie dem verrückten Elf nach Süden. Sprechen Sie mit ihm

Heavy Metal und enge Hosen



Erinnern Sie sich an die Goldenen Pantalons aus dem Freundlichen Arm? Haben Sie dieses modische Accessoire überall mit hingenommen, Herrn Schatten gemieden und todschick den Endkampf gegen Sarevok angetreten? Haben Sie für Lady Elgea in Athkatla die Silbernen Pantalons als Lösegeld kassiert? Haben Sie von Iycanth in Abazigals Dungeon die Bronzenen Pantalons erhalten? Wenn Sie diese drei Teile Ihr Eigen nennen, gehen Sie damit zum Schmied Kerrick in Amkethran. Er bastelt Ihnen die „Große Metalleinheit" samt Waffe daraus:

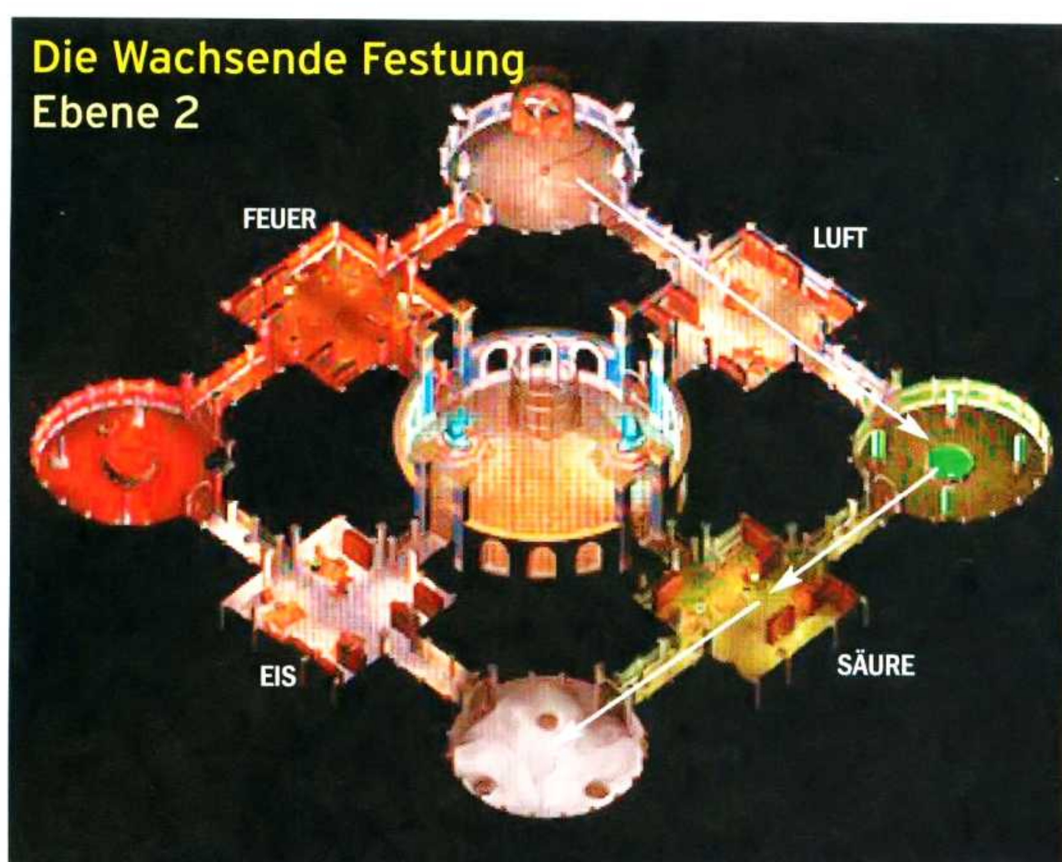
1) Große Metalleinheit: eine Rüstung, die Sie äußerlich in einen Eisengolem verwandelt (RK -10)
2) Großes Metallzepter: die dazu passende Wumme
3) Pulsarmunition
4) Splittergranate
5) Brandmunition

Sie können mit dieser „Ausrüstung" das ganze Spiel bestreiten, aber achten Sie darauf, nicht damit in engen Gängen stecken zu bleiben.
Dass man Ihnen die Goldenen Pantalons (und anderes) am Anfang von **Baldur's Gate 2 – Die Schatten von Amn** dreist entwendet hat, schreit nach Rache: Öffnen Sie die Datei baldur.ini und tragen Sie unter [Game Options] Folgendes ein:

Memory Access=100 **Memory Level=1** **Cheats=1**

Laden Sie nun einen Spielstand und öffnen Sie mit [Strg]+[Leertaste] die Cheat-Konsole. Geben Sie Folgendes ein:

CLUAConsole:CreateItem(„misc47");	Für die Goldenen Pantalons
CLUAConsole:CreateItem(„misc5o");	Für die Silbernen Pantalons („o" ist ein Buchstabe und keine Ziffer!)
CLUAConsole:CreateItem(„misccb");	Für die Bronzenen Pantalons





über den Ausgang aus der Ebene. Wenden Sie dann den Zauber „Heilung" auf ihn an. Sehen Sie sich im Raum genau um und nehmen Sie das „Strahlende Zepter" und das Tagebuch mit. Gehen Sie zurück in den Raum mit der Windrose und folgen Sie den Angaben im Tagebuch:

- Nach Osten bis zum Raum mit der Steinsäule (Säule anklicken)
- Weiter nach Osten bis zum Raum mit dem Dämon
- Immer weiter nach Süden bis zum Obelisken
- Westen
- Nach Norden bis zu dem Raum mit dem Baum
- Weiter nach Norden, bis zur Höhle, in der Aesgareth steht

Bis zu diesem Zeitpunkt sollten Sie die ersten beiden Zepter-Edelsteine gefunden haben, den dritten hat der Cambion Aesgareth. Anstatt zu kämpfen, können Sie mit ihm zocken: Er hat das Schwert Spektralfeuer +4 und eine Wunschrolle.

Ebene 4

Gegner

Golems, Salamander, Minotauren, Schatten, Fallen

Wichtige Gegenstände

Carstons Tagebuch, rotes Öl, blaues Öl, violettes Öl, Kristallschlägel, Tagebuch von Carstons Lehrling, Feuerstein und Zunder, Illithidenzepter (zwei Hälften)

Vorgehensweise

Sprechen Sie nicht mit Carston. Im Illithiden-Lager finden Sie Carstons Lehrling, der Ihnen verrät, wie Sie die Glaskuppel verschwinden lassen: Sechs Mal mit dem Kristallschlägel dagegenklopfen.

Entzünden Sie die Feuer entsprechend den farbigen Dreiecken in den Hallen:

Rot	Blau
Rot	Violett
Violett	Rot

Die Maschine von Lum dem Verrückten

Die Maschine von Lum funktioniert nach folgendem Prinzip:

Knopf	Regler	Hebel
Kreis	Rot	Lang
Quadrat	Blau	Mittel
Dreieck	Grün	Kurz

Um zum Ausgang zu gelangen, müssen Sie so vorgehen: Dreieck – Rot – Mittel

Lums Notizen:

Setzen Sie Maschine von Lum mit Bedacht ein:

Kombination	Auswirkung
Kurz - Mittel - Quadrat	Stärke + 1
Blau - Quadrat - Kurz	Geschicklichkeit + 1
Lang - Rot - Kreis	Konstitution + 1
Lang - Kreis - Blau	Intelligenz + 1
Kreis - Quadrat - Dreieck	Weisheit + 1
Kurz - Rot - Grün	Charisma + 1

Schicksalskarten

Problem

Sie spielen mit Schicksalskarten, deren Folgen irreversibel sind. Die Folgen der ersten beiden Spiele sind nicht gravierend, sie lassen sich mit Heilung oder Fluch brechen, aber beim dritten Spiel sind Sie entweder für immer stumm (was nebenbei auch bedeutet, dass Sie nie wieder einen Zauber sprechen können) oder Sie bekommen – in sehr seltenen Fällen – einen permanenten Geistesschild. Diese beiden Zustände können nicht aufgehoben werden.

Lösung

Spielen Sie zuerst um das Schwert, wobei Sie Lebensenergie oder Erfahrung setzen. Speichern Sie vorher ab. Wenn Sie die Auswirkungen überstanden und gewonnen haben, seien Sie feige und speichern ein zweites Mal. Beim zweiten Spiel mit dem Cambion spielen Sie um den Edelstein und setzen den Weg in die Freiheit dagegen. Wenn Sie gewinnen, greift Aesgareth an – ein harter Kampf. Wenn Sie dagegen verlieren, gibt er Ihnen den letzten Edelstein und verschwindet. Dafür erhalten Sie extra Erfahrung. Die Wunschrolle ist es nicht wert, ein Leben lang stumm zu sein.



Lang - Blau - Grün	Magieresistenz + 5%
Mittel - Grün - Dreieck	Sturmstern +3 (Streitkolben)

Achtung: Sie können jede Kombination nur einmal anwenden.

Ebene 5:

Gegner
Fast alles vom Ork bis zum Drachen und haufenweise Dämonen

Wichtige Gegenstände
Schädel des Kriegers, Schlüssel des Herzens, Schlüssel des Verstands, Schlüssel des Geistes

Westflügel
Jedes Mal, wenn Sie die Maschine bedienen, erhalten Sie eine bunte Kugel und einen Schwung Monster dazu. Sie erhalten je vier rote, blaue, grüne und violette Kugeln. Eine Kugel jeder Farbe können Sie nicht im Quickslot platzieren. Diese „Blindgänger" legen Sie in die Säule der entsprechenden Farbe. Achtung: Die verwendbaren Kugeln können positive oder negative Effekte haben – speichern Sie unbedingt vorher ab!

Südflügel
Sie müssen sich zuerst dem Geistwesen beweisen:

Links: Sie müssen eine Zeit lang gegen Horden von Orks bestehen.

Mitte: Der Drache rückt den Schädel des Kriegers nicht raus ...

Rechts: Das Teufelchen hat zwei Rätsel für Sie.

Tipp zu Rätsel 1: Das Teufelchen ist weiblich.

Sie hat drei Brüder und drei Schwestern, es sind sieben Kinder.

Tipp zu Rätsel 2: Wer anfängt, gewinnt.

Nehmen Sie erst zwei Münzen, dann drei.

Ostflügel
Sie müssen den Geistkrieger steuern. Er muss überleben und seinen Endgegner besiegen.
Gehen Sie am besten wie folgt vor:

- Den Raum durchsuchen
- Osten
- Den Goblin angreifen
- Den Raum durchsuchen
- Osten
- Den Raum durchsuchen
- Die Schatzkiste untersuchen
- Das Skelett angreifen
- Die Kiste öffnen
- Norden
- Den Hund angreifen
- Den Raum durchsuchen
- Westen
- Den Raum durchsuchen
- Westen
- Den Raum durchsuchen
- Norden
- Den Stab der magischen Geschosse verwenden
- Den Raum durchsuchen
- Die Kiste öffnen
- Osten
- Den Raum durchsuchen
- Osten
- Den Raum durchsuchen
- Die Schriftrolle verwenden
- Den Raum durchsuchen
- Westen
- Den Raum durchsuchen
- Die Truhe untersuchen
- Durch den Torbogen gehen
- Die Gruft betreten
- Den Stab der magischen Geschosse verwenden

Nun haben Sie alle Schlüssel, um das Siegel zu öffnen und zum Eingekerkerten vorzudringen:

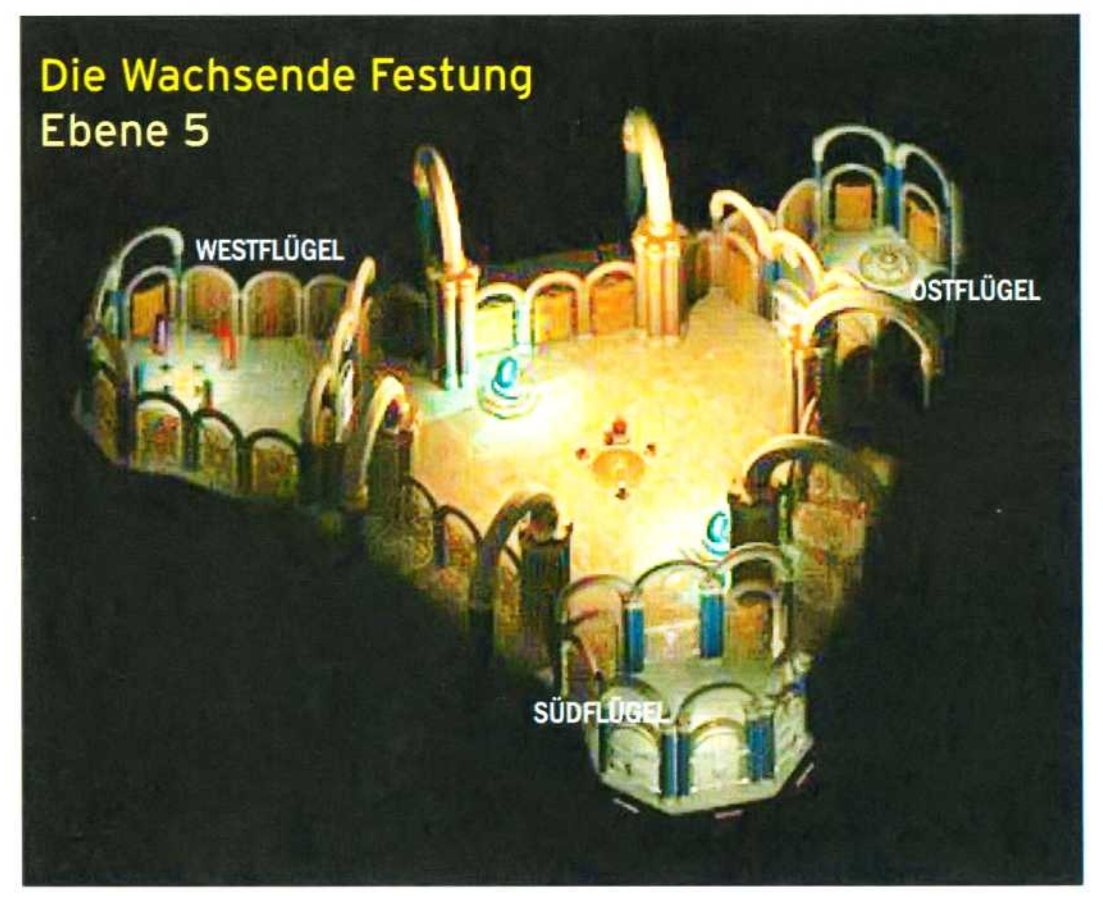
Jedes Mal, wenn Sie einen Schlüssel benutzen, fällt eine Horde Dämonen über Sie her. Bereiten Sie sich gründlich vor und benutzen Sie die Waffen, die Sie gefunden haben. Gehen Sie dann gut ausgeruht zum Eingekerkerten.

Der Eingekerkerte

Sie haben mehrere Möglichkeiten, mit dem Eingekerkerten umzugehen. Hören Sie sich erst einmal an, was er zu sagen hat.

1. Möglichkeit: Sie benutzen die Ritualschriftrolle. Daraufhin sind Sie zusammen mit dem Eingekerkerten eingeschlossen. Wenn Sie rauswollen, müssen Sie ihn auffordern, sich zu zeigen – es ist Demogorgon, der Ihnen in Form einer Statue auf der ersten Ebene der Festung und im Unterreich schon begegnet ist. Sobald Sie ihn besiegt haben, ist der Weg nach draußen frei. Geben Sie den rückgratlosen Helmiten eine Chance, zu bereuen.

2. Möglichkeit: Sie verlassen das finstere Verlies und gehen nach draußen, ohne die Ritualschriftrolle zu benutzen. Oben auf der Festung angelangt, können Sie nun die Helmiten mit Ihren Lügen konfrontieren: Die Helmiten begeben sich dann ins Verlies zum Dämon. Darauf erscheint Ihnen ein Geisterwächter Helms, gibt Ihnen eine Einkerkerungsschriftrolle und lässt Ihnen die Wahl: Sie können die Helmiten zusammen mit dem Dämon einkerkern oder es sich anders überlegen und den Dämon erschlagen, um die Helmiten zu retten. Sie können auch feiger als die Helmiten sein und einfach weggehen, aber wundern Sie sich nicht: Helm sieht alles. MOGGL



Half-Life: Blue Shift

Willkommen in der Black-Mesa Versuchsanstalt. Das kommt Ihnen bekannt vor? Im neuesten Half-Life Abenteuer spielen Sie den treuen Wachmann Barney. Wir führen Sie durch alle kniffeligen Stellen des Spiels.



HOCH HINAUS
Um nach oben zu gelangen, müssen Sie an diesem Kontrollpult die beiden Aufzüge so bewegen, dass Sie über die Kisten an die Leiter kommen.

Der Start: Wie gelange ich über das Gitter?

Nachdem Sie über den Schreibtisch geklettert sind und so größere Schäden durch die Säure auf dem Boden verhindert haben, geht es in den kleinen Raum. Dort klettern Sie die Leiter hinauf und sprechen mit dem Wissenschaftler, der dort versteckt ist. Er gibt den Hinweis, dass Sie durch den Abwasserkanal müssen. Um dorthin zu gelangen, müssen Sie wieder hinunter und über das Gitter. Sie kommen drüber, indem Sie den Bürostuhl davor schieben und draufsteigen. Mittels einer Art Seilzug überwinden Sie den Abgrund und betätigen den Schalter für die Tore, der sich hinter einer kleinen Tür im Norden verbirgt. Da das nördliche Tor sich nicht öffnen lässt, müssen Sie nach Süden. Sie gelangen zu zwei Hebebühnen. Sie müssen die Schalter am Kontrollpult so einstellen, dass Sie von der ersten Bühne auf die Kiste und von dort auf die zweite Hebebühne springen können. Nun können Sie problemlos die Leiter nach oben klettern.

Wie komme ich durch den Müllzerkleinerer im Wasser?

Wenn Sie versuchen durchzuschwimmen, werden Sie schnell das Spielende erleben. Sie müssen den Müllvernichter auseinandersprengen. Nachdem Sie im Abwasserkanal gleich am Anfang zwei Ventile betätigt haben, geht es weiter eine Leiter hinauf und links. Dort finden Sie einen Knopf, der auf der anderen Seite einen Fahrstuhl herbeizaubert, auf dessen Ladeluke ein Fass mit Sprengstoff steht. Gehen Sie den Weg zurück und überqueren Sie am Anfang des Kanals den Steg, klettern Sie die Leiter links hinauf und schwimmen Sie durch das zerschlagene Fenster im Becken. Vorsicht vor den Aliens, die an der Decke hängen! Öffnen Sie das Ventil, so dass das Becken mit Wasser gefüllt ist. Schwimmen Sie wieder aus dem Raum hinaus und springen Sie von einem Fass auf den Rand. Dort liegt Munition. Da die Brücke im nächsten Raum zerstört ist, müssen Sie über das Rohr klettern. Nach einigen Metern kommen Sie zu einem Fahrstuhl. Diesen aktivieren Sie, indem Sie ein Stück weiter einen Schalter betätigen. Nun stehen Sie beim Sprengstoff-Fass und können es ins Wasser schieben, so dass der Müllvernichter gesprengt wird.

Was muss ich im dampfenden Raum machen?

Im Kapitel „Captive Freight" klettern Sie die Leiter hoch und erblicken einen Lastwagen. Vorsicht, dieser wird von zwei automatischen Geschützen umrahmt. Trotzdem lohnt es sich, den Wagen zu betreten. Im Innenraum finden Sie einiges an Munition und Dynamit. Gehen Sie anschließend durch die Tür zum Lagerhaus. Am Auto liegt die Magnum. Sie gelangen zu einem vor Dampf nur so sprühenden Raum. Die Sichtweite ist nahe null. Wenn Sie sich jedoch ein Stück vorwagen, finden Sie einen Schalter an der Seite, der die Dampfstrahler ausschaltet. Gehen Sie weiter, bis Sie mit dem Fahrstuhl in den Keller fahren können. Neben den Aliens müssen Sie auch auf die elektrischen Strahlen achten. Weiter geht es durch das Rohr, das aus der Decke ragt. Sie kommen in dieses Rohr, indem Sie die große Kiste davor stellen und einfach hochspringen.

Wo finde ich nur Dr. Rosenberg?

Nachdem Ihnen der sterbende Wissenschaftler von Dr. Rosenberg erzählt hat, geht es auf die Suche. Gehen Sie durch das Treppenhaus in ein kleines Lager im ersten Stock. So kommen Sie durch einen weiteren Raum ins Freie. Achten Sie auf die vielen heranstürmenden Soldaten. Über die Mülltonne und einen Reifen gelangen Sie in den zweiten Stock, wo Sie zum Sicherheitsbüro müssen. Dort gibt es nämlich massig Munition, um die weiteren Abenteuer zu überstehen. Weiter geht es zum kleinen Bahnhof, wo Sie erst einmal wieder einige Soldaten aus dem Weg räumen müssen. Nun erblicken Sie zwei Wagons, einen blauen und einen roten. Wenn Sie lebensmüde sind, öffnen Sie beide, ansonsten finden Sie lediglich im roten Wagon einige Wissenschaftler, während der blaue Wagen voller Aliens ist. Durch die Tür rechts neben dem roten Wagon kommen Sie zur nächsten Verladestation. Auch hier warten Soldaten auf Sie. Den roten Wagon in diesem Areal





ALLES AUF ROT Den blauen Wagon sollten Sie tunlichst nicht öffnen. Im roten sind die Wissenschaftler.

VERKABELT Zerschießen Sie diese Keile, um die großen Kabeltrommeln aus dem Weg zu räumen und in den Wagon zu gelangen.

öffnen Sie, indem Sie die Keile zwischen den riesigen Rollen wegschießen. Befreien Sie den Wissenschaftler und ziehen Sie weiter durch das durch eine heftige Schießerei geöffnete Tor. Den Panzer in diesem Bereich setzen Sie mit der Bazooka außer Gefecht, die Sie in dem Lastwagen finden. Nun rennen Sie durch die Tür hinter dem Wagon mit dem Panzer. Sie erblicken einen weiteren Wagon mit vier Gasflaschen, die Sie in die Luft sprengen. Durch das Loch kommen Sie zu einer Drehscheibe und schalten die Wachen dort aus. Bewegen Sie die Scheibe im Kontrollraum und öffnen Sie Tor 5. Fahren Sie mit dem Zug aus Tor 5 und öffnen Sie den Wagon. Sie haben Dr. Rosenberg gefunden. In der Folgezeit müssen Sie auf den Doktor achten. Setzen Sie ihn also nicht gefährlichen Feuergefechten aus, sondern gehen Sie stets vor dem Wissenschaftler in einen Raum. Er führt Sie anschließend wieder zurück. Dabei zeigt er auf eine unscheinbare Wand, durch die Sie brechen müssen, um zurückzugelangen.

Wie verlasse ich den Alienplaneten wieder?

Nach einigen Hüpfeinlagen auf dem Alienplaneten gelangen Sie zu einer Ebene, in der ein riesiger Kristall auf Sie wartet. Daneben steht ein Kontrollpult. Schalten Sie als Erstes die blaue Kiste an, damit wieder Strom fließt. Gehen Sie nun zu den beiden Schaltern und drehen Sie daran, bis beide Kontrolllampen grün aufleuchten. Nun flüchten Sie so schnell es geht in den kleinen Gang und klettern dort durch das Loch in der Decke, um nach oben zu gelangen. Achtung: Am Ende des Ganges warten einige Aliens auf Sie. Erledigen Sie die Unholde und laufen Sie weiter nach oben, bis Sie das Transportfeld erblicken. Springen Sie schnell in das Feld, da es möglich ist, dass es zusammenbricht und so das Spiel beendet wäre. Nun kommen Sie zurück zu Rosenberg.

Das Finale: Wie komme ich über das Kühlwasser?

Um die Tür zur Kühlmittelpumpe zu durchbrechen, müssen Sie das fehlende Stück der Zündschnur ersetzen. Dies tun Sie mittels eines in der Nähe stehenden Fasses. Pumpen Sie anschließend das Kühlmittel im Kontrollraum ab und fahren Sie mit dem Fahrstuhl abwärts. Überbrücken Sie das fehlende Stück der Brücke mit den beiden Fässern, die auf dem Boden stehen. Nun geht es wieder hoch, Kühlwasser wieder ins Becken und über die improvisierte Brücke. Wenn Sie mit Dr. Rosenberg zusammentreffen, wird er Sie anleiten, damit Sie wieder auf die Erde katapultiert werden können. Ziemlich schnell ruft der Doc um Hilfe, da es Kühlprobleme gibt. Laufen Sie deshalb schon vorher zum Notventil. Wenn Sie dieses betätigen, erscheinen noch einmal einige Aliens, also Vorsicht! Ist alles wieder im grünen Bereich, gehen Sie zurück in den Kontrollraum und helfen dem Doc, das Ende des Spiels herbeizuführen. Erst wenn alle Wissenschaftler weg sind, dürfen auch Sie gehen. Die Schicht ist vorbei! THORSTEN SEIFFERT

JUMP & RUN Auf dem Alienplaneten müssen Sie in bester Jump&Run-Manier über die Felsen springen.



Operation Flashpoint

Mission: Search and Destroy

Fahren Sie in der Mission „Search and Destroy“ mit dem Jeep zu den Helikoptern (alias November), die auf der Karte eingezeichnet sind. Dort steigen Sie ein und fliegen in Richtung SCUD. Bremsen Sie etwa zwei km vor dem Ziel ab und schalten Sie die Shilkas mit den TOW-Raketen aus. Dann zerstören Sie die SCUD. Mission erfolgreich!

Spielername einstellen

Klicken Sie rechts auf die Desktop-Verknüpfung und wählen Sie „Eigenschaften“ aus. Suchen Sie die Zeile „Ziel“, geben Sie am Ende ein Leerzeichen und dann „-name=xyz“ ein. Für xyz können Sie einen beliebigen Namen einsetzen.

I-War 2: Edge of Chaos

1. Auch gut bewachte Frachter können Sie mit einem einfachen Trick kapern: Fliegen Sie möglichst nahe heran, setzen Sie die Energieverteilung auf „Maximale Schilde“ und eröffnen Sie das Feuer mit Ihrem Schnellfeuer-TSK oder einer besseren Waffe. Nach ein paar Treffern sollte der Frachtpilot seine Ladung freiwillig abwerfen. Allerdings sind jetzt alle Jäger in der Nähe sauer auf Sie und fangen an, Ihr Schiff mit Raketen und Kanonen zu beharken. Hauen Sie deshalb den Nachbrenner rein und machen Sie sich mit vollem Schub aus dem Staub. Sobald Sie die Verfolger abgeschüttelt haben und diese auch auf dem Radarschirm nicht mehr auftauchen, machen Sie kehrt und springen mit Hyperantrieb zurück zum Überfallort. Auf wundersame Weise haben Ihre Verfolger den Angriff von vorhin „vergessen“ und Sie sammeln in aller Ruhe die abgeworfene Ladung ein.

2. Falls Sie den vorhergehenden Trick nicht anwenden können, hilft es, wenn Sie möglichst dicht an eine der vielen Raumstationen heranfliegen und Ihren Jäger in einer geschützten Ecke parken. Mit etwas Glück können Sie von dort aus Ihre Gegner aufs Korn nehmen, ohne selbst getroffen zu werden.

3. Versuchen Sie, möglichst alle der automatisch generierten Nebenmissionen zu erfüllen. Nur so können Sie Ihr Schiff regelmäßig aufrüsten und Raketen nachkaufen.

4. Schauen Sie sich unbedingt den Registrierungscode der Frachter an, bevor Sie diese überfallen. Wenn Sie Pech haben, erwischen Sie sonst aus Versehen mal ein Schiff eines verbündeten Clans – und das haben Ihre Freunde verständlicherweise gar nicht gern. Die Missionsziele der generierten Einsätze erkennen Sie übrigens am Namen „Generated_Mission“.

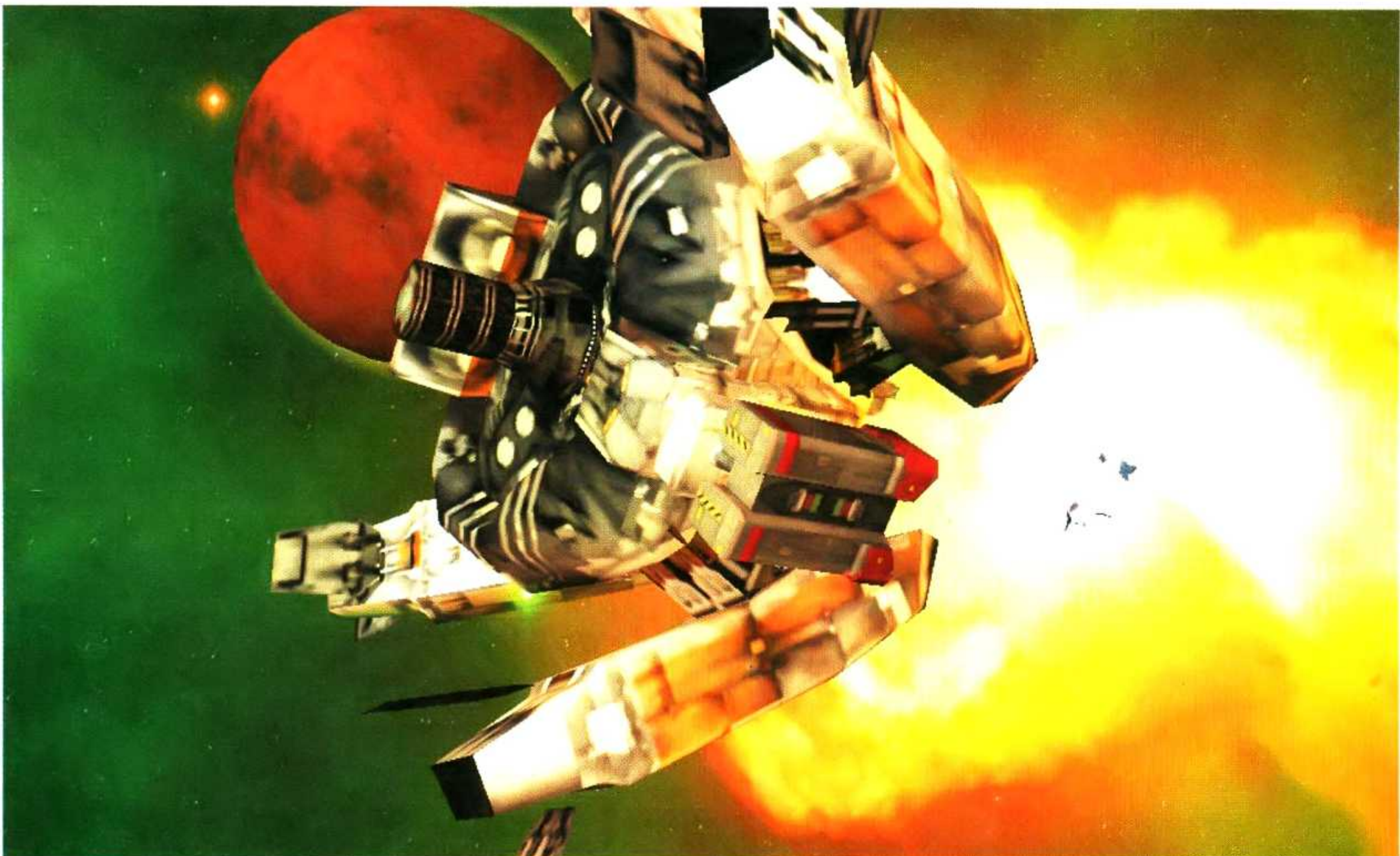
Cheats

Öffnen Sie die Datei „defaults.ini“ mit einem Text-Editor. Suchen Sie die Zeile „developer_mode=0“ und ändern Sie die „0“ in „1“. Öffnen Sie nun die Datei „configs\default.ini“. Tragen Sie folgende Zeilen in die Rubrik „Cheat key“ ein:

```
[icPlayerPilot.DevIndestructable]
Keyboard, I, CTRL, ALT
[icPlayerPilot.DevKillCurrentTarget]
Keyboard, X, CTRL, ALT
[icPlayerPilot.DevJumpToCurrentTarget]
Keyboard, G, CTRL, ALT
[icPlayerPilot.DevDamageSelf]
Keyboard, K, CTRL, ALT
```

Dadurch sind im Spiel folgende Cheats aktiviert:	
STRG + ALT + I	Unverwundbar
STRG + ALT + X	Markiertes Ziel zerstören
STRG + ALT + G	Zum markierten Ziel springen
STRG + ALT + K	Sich selbst Schaden zufügen

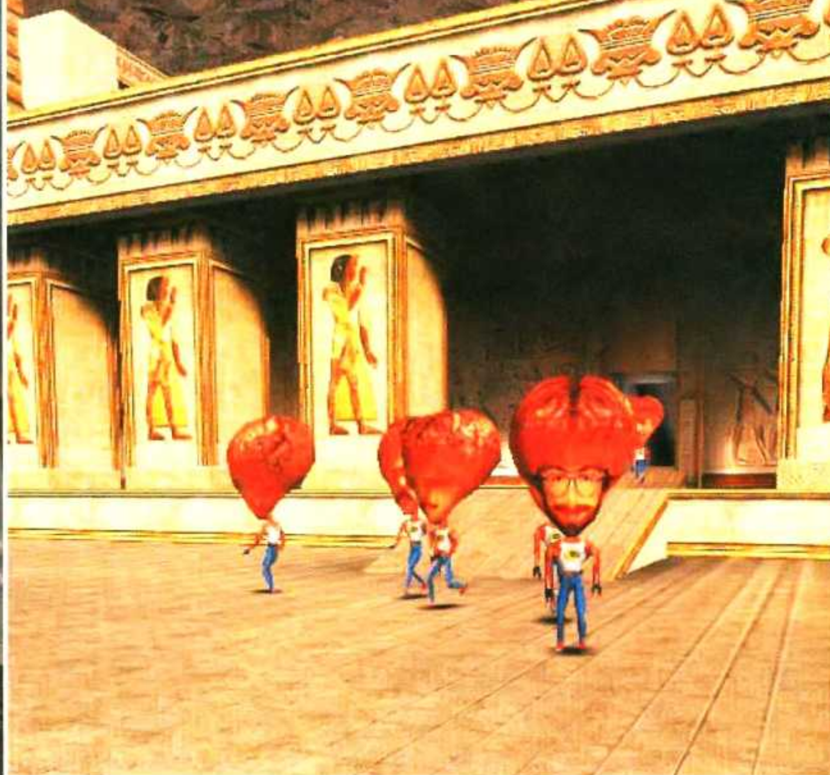
Achtung: Diese Cheats waren ursprünglich für die Programmierer vorgesehen und können in den Skripten manchmal zu Abstürzen beitragen. REDAKTION



GEMOGELT So einfach können Sie sich gegnerischer Schiffe entledigen. Geben Sie einfach den entsprechenden Cheat ein und der Gegner explodiert.







GUT GERÜSTET Wenn Sie auf das Licht in der Ferne zulaufen, treffen Sie auf vier große Roboter. Bei der Palme finden Sie etwas Ausrüstung.

EASTEREGG Laufen Sie durch die Tür links vom Weg, der nach oben führt. Dort begegnen Ihnen einige Gestalten mit extrem großen Köpfen.

Startopia

Wenn ein Bewohner Ihrer Station verstirbt, sollten Sie ihn in Ihren Konstruktionspuffer beamen und ihn im Labor auf den Analysator legen. Die Wissenschaftler erstellen dann eine Autopsie des Toten.

Wenn ein Spion wieder einmal eine Bombe gelegt hat, beamen Sie diese einfach hoch und übergeben sie den Wissenschaftlern. So sind Sie die explosive Ladung und die damit verbundene Gefahr los. REDAKTION

Conflict Zone

Nachfolgend einige Tipps, die das Leben in den Krisengebieten um einiges erleichtern:

1. Für schnelle Erkundungsflüge eignen sich Hubschrauber hervorragend. Sollten Sie keine Kampfhubschrauber haben, setzen Sie einfach zivile ein, die Sie recht preiswert in Flüchtlingslagern bekommen. Lassen Sie den Hubschrauber aber immer angewählt, damit Sie schnell wegkommen, wenn es brenzlig wird.

2. Errichten Sie Reparaturgebäude dort, wo die meisten Angriffe auf Ihre Basis stattfinden. Wenn Sie hier Verteidiger positionieren, werden diese im Schadensfall umgehend repariert. Die Werkstatt gewinnt dabei noch an Erfahrung, so dass Sie bereits nach kurzer Zeit kaum noch Verluste hinnehmen müssen.

3. Reparaturgebäude flicken auch die Hubschrauber wieder zusammen. Fliegen Sie einfach über das Gebäude, um den Reparaturvorgang einzuleiten.

4. Instandsetzungs-Lkws sammeln Erfahrungspunkte und können sich auch gegenseitig reparieren. Sie sollten daher jeder Truppe mindestens zwei dieser Lkws zur Verfügung stellen. REDAKTION

Tomb Raider 2

Folgende Bewegungen müssen Sie mit Lara durchführen, damit die Cheats funktionieren.

Nächster Level

1. Fackel anzünden
2. Schritt vorwärts
3. Schritt zurück
4. Dreimal um die eigene Achse drehen
5. Sprung nach vorn

Alle Waffen und Medipacks

1. Fackel anzünden
2. Schritt vorwärts
3. Schritt zurück
4. Dreimal um die eigene Achse drehen
5. Sprung nach hinten

Bei „Schritt" müssen Sie die UMSCHALT-Taste halten. Wenn Sie den Cheat für den nächsten Level ohne die Fackel eingeben, explodiert Lara.

Desperados

Schlangentrick

Sie können mit Sam ganz einfach voll besetzte Häuser ausräumen. Legen Sie die Schlange direkt vor der Tür ab, betreten Sie das Haus und verlassen Sie es schnellstmöglich wieder, um sich hinter der nächsten Hausecke zu verstecken. Die Gegner stürmen nun aus dem Haus und werden nacheinander von der Schlange erledigt. Möglicherweise verlassen jedoch nicht alle Gegner das Gebäude. Wiederholen Sie das Spielchen in diesem Fall noch einmal oder räumen Sie den Rest mit Sanchez aus dem Weg. STEFFEN KELLER

Serious Sam

Lebensenergie und Munition

Wenn Sie sich beim Levelstart von „Hatshepsut" umdrehen, ist eine zweite Pistole zu sehen, die Sie sich holen sollten. Stellen Sie sich nun auf die Plattform vom Anfang und sehen Sie in die Wüste – in der Ferne ist ein Licht zu erkennen. Wenn Sie dort hingehen, werden Sie von vier großen Robotern angegriffen. Bei der Palme finden Sie ein Herz und Munition, die gegen die Roboter sehr hilfreich ist.

Easteregg

Laufen Sie in „Hatshepsut" nach unten zum Ende des Tempels. Wenn Sie sich umdrehen, sehen Sie links und rechts eine Tür neben dem Weg nach oben. Gehen Sie durch die linke Tür. Sobald sich diese öffnet, kommen

ein paar Gestalten mit riesigen Köpfen heraus und grüßen in einer seltsamen Sprache. Wenn Sie stehen bleiben, läuft jede Gestalt auf Sie zu und stellt sich mit Namen vor. MARCUS TOBOR

Legends of Might & Magic

1. Wählen Sie eine Distanzwaffe, denn bevor Sie mit einem Schwert in Schlagweite kommen, ist Ihre Rüstung längst zersiebt.

2. Machen Sie sich offline mit den Karten vertraut. Ohne Bots ist das zwar langatmig, beim Online-Wettkampf zahlt sich die Ortskenntnis aber aus.

3. Marschieren Sie nicht stur nach Ihrem eigenen Plan los, sondern sprechen Sie sich regelmäßig per Chat-Funktion mit Ihren Kollegen ab.

4. Wenn auf einem Spielserver PC-Monster aktiviert sind, schießen Sie im Vorbeigehen ein paar davon ab, das spült zusätzliches Geld in die Kasse.

5. Beherzigen Sie die guten, alten Action-Regeln: Immer im Zickzack in Bewegung bleiben, stets jede Deckung ausnutzen, schnell zielen und schießen. REDAKTION

Die Völker

Die Völker wurden kürzlich im Preis reduziert. Wir haben ein paar Tricks für Sie zusammengestellt, die für alle drei Völker gleichermaßen gelten.

1. Der anfängliche Nahrungsvorrat ist schnell aufgebraucht, so dass Sie bald einige Träger zum Beerensammeln schicken müssen. Bilden Sie außerdem so früh wie möglich Jäger aus, die wesentlich effizienter in der Nahrungsbeschaffung sind. Der Tierbestand in Wäldern regeneriert sich so schnell, dass eine mittelgroße Siedlung schon von zwei Jägern versorgt werden kann. Durch die Jagd vermeiden Sie außerdem, dass die Tiere später allzu viele Ihrer kostbaren Farmprodukte wegfressen.

2. Es gibt einige Grundregeln bei der Planung einer funktionierenden Stadt, die Sie beachten sollten:

- Wohnhäuser bauen Sie am besten eng zusammenstehend, damit kein Bauland verschwendet wird.
- Betreiben Sie immer nur eine Baustelle anstatt zwei bis drei gleichzeitig. Sonst können sich die Bauvorhaben wegen ungünstig verteilter Materialien gegenseitig blockieren.
- Reißen Sie kleine Wohnhäuser nach und nach ab und ersetzen Sie diese durch große Wohnhäuser. Im Rohstoffverbrauch und Unterhalt sind sie wesentlich besser.
- In einer großen Stadt brauchen Sie mindestens fünfzehn Träger. Sind es weniger, stockt der Transport.

3. Die Erforschung und Anwendung neuer Technologien sind die Schlüssel für den Erfolg Ihres Staates. Die wichtigsten Meilensteine sind folgende:

Schrift und Gesetz	Voraussetzung für Polizei
Bibliothek	Beschleunigt alle weiteren Forschungen
Botschaft	Stellt diplomatische Beziehungen zu Ihren Nachbarn her
Marktplatz	Ermöglicht den Handel mit eigenen und fremden Städten
Großes Wohngebäude	Erlaubt höhere Bevölkerungszahlen bei geringeren Kosten
Kaserne	Voraussetzung für die Ausbildung militärischer Einheiten

Einsendehinweise

Das Wichtigste: Wenn Sie uns Tipps & Tricks schicken, müssen diese von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

Welche Tipps haben Chancen auf eine Veröffentlichung? Am gefragtesten sind Kurztipps zu aktuellen Spielen. Tipps zu indizierten Titeln dürfen wir nicht abdrucken. Vergewissern Sie sich, dass Ihre Tipps noch nicht in einer der vorangegangenen Ausgaben veröffentlicht wurden.

Wie hoch ist das Honorar für abgedruckte Tipps? Das hängt von der Länge und der Art des Tipps ab. Für Cheat-Codes und kurze Tipps erhalten Sie zwischen 20 und 100 Mark. Skizzen und/oder Screenshots erhöhen das Honorar.

Wie soll ich denn die Tipps & Tricks einschicken? Postkarten und Briefe reichen für kurze Tipps aus. Bei längeren Beiträgen sollten Sie uns den Text als Datei auf Diskette zukommen lassen.

Kann ich eine Zeichnung/einen Screenshot beilegen? Das wäre wünschenswert. Falls möglich, sollten Sie Ihren Kurztipp immer mittels eines Screenshots „beweisen". Skizzen können Sie per Hand zeichnen oder mit einem Zeichenprogramm erstellen und auf Diskette beilegen.

In welchem Format soll ich Texte und Grafiken auf Diskette abspeichern?
Texte: Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) oder Windows Notepad/Wordpad (TXT)
Grafiken: GIF, PCX, TIF, JPG oder BMP

Mein Kurztipp zum Spiel X ist in PC Games Ausgabe Y erschienen, aber ich habe immer noch kein Honorar erhalten. Entweder haben Sie Ihre Adresse und Bankverbindung nicht angegeben oder es handelt sich um ein Versehen unsererseits. Wenn Sie acht Wochen nach Erscheinen der jeweiligen Ausgabe noch immer nichts von uns gehört haben, sollten Sie sich umgehend bei uns melden.

Können Sie mich telefonisch/schriftlich benachrichtigen, ob die Einsendung angekommen ist/abgedruckt wird? Eine individuelle Benachrichtigung ist wegen der Menge an Einsendungen (Die Tipps-&-Tricks-Abteilung bekommt Monat für Monat mehrere tausend Briefe, Postkarten und E-Mails!) leider nicht möglich. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Was muss ich beim Einsenden beachten?
1. Notieren Sie Name, Adresse, Telefonnummer und Spieletitel auf ALLEN schriftlichen Unterlagen sowie auf den Disketten.
2. Damit wir Ihnen ein Honorar für die eingesendeten Tipps zukommen lassen können, benötigen wir Ihre komplette Bankverbindung (Bank, BLZ, Konto-Inhaber, Konto-Nr.).
3. Bitte vermerken Sie den/die Spieletitel bereits auf dem Umschlag.

Senden Sie Ihre Tipps an:
Computec Media, Redaktion PC Games
Kennwort: Tipps & Tricks
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg
Oder per E-Mail: tipps@pcgames.de

Metallurgie	Öffnet die Tür zur Metallgewinnung und -verarbeitung
Tierfarm	Gewährt Ihnen Zugriff auf die stärksten militärischen Einheiten

REDAKTION

Train Simulator

1. Vorsicht vor Entgleisungen: Auch wenn Sie sich sklavisch an das jeweilige Tempolimit halten, können Sie in engen Kurven trotzdem von der Strecke abkommen. Erkunden Sie die Strecken und finden Sie heraus, wie schnell Sie an kritischen Stellen maximal fahren können.

2. Aktivieren Sie in den beiden Dampfloks zunächst den automatischen Kohleschaufler. Erst wenn Sie die zahlreichen Bedienelemente der Dampfrösser aus dem Effeff beherrschen, sollten Sie sich selber dem Feuer unterm Kessel widmen.

3. Denken Sie daran, dass Sie nur einen begrenzten Sand-Vorrat an Bord haben. Sobald Ihre Räder wieder greifen, sollten Sie den Sandschütter mit der Taste „X" deaktivieren.

4. Bringen Sie Passagierzüge an Bahnsteigen unbedingt so zum Stillstand, dass die Anzeige „Entfernung zum nächsten Stopp" auf 0.00 Meilen steht. Auf diese Weise reduzieren Sie Ihre Standzeit im Bahnhof aufs absolute Minimum.

5. Fahren Sie vorausschauend! Um Notbremsungen und Tempolimit-Überschreitungen zu vermeiden, sollten Sie stets die beiden nächsten Signale im Auge behalten und Ihre Geschwindigkeit – falls nötig – frühzeitig reduzieren. Auf diese Weise vermeiden Sie auch unnötig hohe Belastungen Ihrer Passagiere oder des Frachtguts.

REDAKTION

King of the Road

Die folgenden Cheats werden im Pause-Modus eingegeben (dazu die PAUSE-Taste neben ROLLEN drücken):

slallcheats	Cheat-Modus aktivieren
sllottery	50.000 Euro und eine Lizenz
slroads	Alle Straßen verfügbar
slmap	Alle versteckten Container auf der Karte sichtbar machen
slrepair	Kostenlose Reparatur (BACKSPACE drücken)
slrecover	Kostenlose Bergung (STRG + 5 drücken)
slfillup	Unbegrenzt Benzin
slturbine	Schub erhöhen
minesoff	Keine Minen

REDAKTION



HOLZFÄLLERSIEDLUNG
Diese kleine Siedlung mitten im abgelegenen Wald versorgt die Amazonen-Hauptstadt mit dem dringend benötigten Rohstoff.

Siege of Avalon

Kisten

Wenn Sie ein Kapitel beendet haben und das nächste beginnen, sollten Sie auch Kisten öffnen, die Sie bereits im vorigen Kapitel geplündert haben. Oft sind diese wieder gefüllt.

Gute Ausrüstung kurz nach Spielstart

Zu Beginn des Spiels erhalten Sie das Offizierspatent von Corvus, das Sie im Waffenraum der Außenburg (Obergeschoss) abgeben sollen. Weil Sie dafür aber nur einen lausigen Dolch bekommen, können Sie das Patent genauso gut beim Händler Gall im Außenhof verkaufen. Er bietet dafür 964 Kronen. Bei Holt im Südtor können Sie nun alles kaufen, was das Herz begehrt beziehungsweise was Sie benötigen, um die Sha'ahoul aus dem Weg zu räumen.

PHILIPP STELZER

Arcanum

1. Bilden Sie Ihren Charakter auf ein klares Ziel aus: Magier bleibt Magier, Krieger bleibt Krieger. Mit Mischcharakteren hätten Sie es schwerer.

2. Kämpfen Sie zu Beginn im Action-Modus: Sie können vor den Gegnern wegrennen, bis diese Ihre Begleiter attackieren, und ihnen dann in den Rücken fallen.

3. Tun Sie nichts unüberlegt: Verbrechen haben immer eine Auswirkung auf Ihre Reputation und können Freundschaften kosten.

4. Nehmen Sie regelmäßig Nebenaufträge an. Die bringen Sie zwar nicht in der Hauptstory voran, dafür bekommen Sie dringend nötige Erfahrungspunkte.

5. Nehmen Sie auch scheinbar wertlose Gegenstände stets mit – alles in **Arcanum** lässt sich entweder verkaufen, zu Tränken brauen oder zu nützlichen Geräten verschrauben.

REDAKTION

Roland Garros 2001

Ein Break bei **Roland Garros 2001** ist gar nicht so schwer. Das Wichtigste dabei ist, dass Sie den Schlag bereits ausführen, bevor der Ball Ihren

Schläger berührt. Sie müssen also vor dem eigentlichen Schlag die UMSCHALT- beziehungsweise STRG-Taste bereits wieder losgelassen haben. Dadurch stürmt der Gegner beim Return nicht nach vorne. Nutzen Sie danach die gesamte Spielfeldbreite und schicken Sie Ihren Gegner abwechselnd von links nach rechts. Rücken Sie nach und nach zum Netz vor und spielen Sie die Volleys dann möglichst „inside & out". Variieren Sie bei den Volleys in der Länge. Oft ist Ihnen der Punkt sicher, wenn Sie nach einem kürzeren Volley einen längeren Volley spielen. Sie können auch mit Ihren Schlägen etwas kürzer werden, so dass der Gegner keinen Volley spielen kann, aber ans Netz vorrücken muss. Häufig gelingt Ihnen dabei auch ein Netzroller. Umspielen Sie ihn dann mit einem langen Passierball in die andere Ecke. MATTHIAS HÜTTEN

Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal

Die Rache der Entfernten

Denken Sie an die Mühen von Durlags Turm und machen Sie sich diese Cheats zunutze.

Öffnen Sie die Datei „baldur.ini" und tragen Sie unter [Game Options] Folgendes ein:

```
Memory Access=100
Memory Level=1
Cheats=1
```

Jetzt können Sie mit STRG + Leertaste die Konsole aufrufen und den gewünschten Cheat eingeben.

CLUAConsole:CreateItem(„plat06");
Ankheg-Plattenpanzer
CLUAConsole:CreateItem(„plat09");
Feldharnisch +2
CLUAConsole:CreateItem(„leat07");
Beschlagenes Lederwams +2
CLUAConsole:CreateItem(„leat08");
Schattenlederrüstung +3
CLUAConsole:CreateItem(„chan07");
Kettenhemd +3
CLUAConsole:CreateItem(„clck15");
Robe der guten Erzmagier
CLUAConsole:CreateItem(„clck16");
Robe der neutralen Erzmagier
CLUAConsole:CreateItem(„clck17");
Robe der bösen Erzmagier
CLUAConsole:CreateItem(„sw1h72");
Bastardschwert +3
CLUAConsole:CreateItem(„sw1h73");
Langschwert +3
CLUAConsole:CreateItem(„sw1h74");
Kurzschwert +3
CLUAConsole:CreateItem(„sw1h75");
Katana +3
CLUAConsole:CreateItem(„sw1h76");
Krummsäbel +3
CLUAConsole:CreateItem(„sw2h20");
Zweihänder +3
CLUAConsole:CreateItem(„ax1h17");
Streitaxt +3
CLUAConsole:CreateItem(„dagg24");
Dolch +3
CLUAConsole:CreateItem(„halb12");
Hellebarde +3
CLUAConsole:CreateItem(„sper06");
Speer +3
CLUAConsole:CreateItem(„staf24");
Kampfstab +3
CLUAConsole:CreateItem(„hamm12");
Kriegshammer +3
CLUAConsole:CreateItem(„blun31");
Keule +3
CLUAConsole:CreateItem(„blun32");
Flegel +3
CLUAConsole:CreateItem(„blun33");
Streitkolben +3
CLUAConsole:CreateItem(„blun34");
Morgenstern +3
CLUAConsole:CreateItem(„bow24");
Kompositbogen +3
CLUAConsole:CreateItem(„bow25");
Langbogen +3
CLUAConsole:CreateItem(„bow26");
Kurzbogen +3
CLUAConsole:CreateItem(„xbow17");
Schwere Armbrust +3
CLUAConsole:CreateItem(„xbow18");
Leichte Armbrust +3
CLUAConsole:CreateItem(„slng10");
Schleuder +3
CLUAConsole:CreateItem(„arow15",40);
40 Pfeile +3
CLUAConsole:CreateItem(„bolt09",40);
40 Bolzen +3
CLUAConsole:CreateItem(„bull05",40);
40 Schleuderkugeln +3

Mit dieser Liste kann sich jeder Spieler für seinen Beruf eine gute Ausrüstung zulegen. MOGGL

ANZEIGE



VIDEOS

AKTUELL
Evil Twin
FIFA 2002
World War 3

VORSCHAU
Cultures 2
EA Sports Fußballmanager 2002
Etherlords
History Rally Trophy
Red Faction
Zanzarah

TEST
Arcanum
Baldur's Gate: Thron des Bhaal
I-War 2
Mech Commander 2
MS Train Simulator

TRAILER
Alien vs. Predator 2
Artefakt
Atlantis 3
Dr. Jekyll & Mr. Hyde
Excalibug
Frank Herbert's Dune
Freelancer
From Dusk Til Dawn
Galleon
Get Carter (Kino)
Gilbert Goodmate
Herr der Ringe (Kino)
Jurrasic Park 3 (Kino)
König Artus 2
Max Payne
Persian Wars
Zorro

PATCHES

Age of Empires 2: The Conquerors v1.0b (e)
Alarmstufe Rot 2 v1.006 (d)
Anstoß Action v.1.12 mit Anstoß 3 (d)
Anstoß Action v1.12 ohne Anstoß 3 (d)
Black & White v1.10 (d)
Black & White Football Add-on & MP3-Add-on
Counter-Strike v1.0.0.2 von v1.0.0.1 (dt.)
Der Clou! 2 Service Pack 3
Diablo 2 - Lord of Destruction v1.08 (e)
Diablo v1.09b (e)
Die Völker 2 v1.01 (d)
Echelon AMD K6 fix (e)
Echelon instant action fix (e)
Emperor Battle for Dune v1.07 (d)
Fly! 2 (us)
Gangsters 2 - Vendetta v1.05 (d)
Gangsters Windows 2000 fix (d)
Gilbert Goodmate Demo-Bugfix
Gothic Kyro 2 fix (d)
Half-Life v1.1.0.7 von v1.1.0.6 (d)
Imperium Galactica 2 v1.06 (d)
Independence War 2 - Edge of Chaos Patch #1 (d)
MDK 2 v2000.2 (d)
Operation Flashpoint Windows 2000 fix (d)
Pearl Harbor v07.07 (d)
Serious Sam The First Encounter v1.02 (d)
Sudden Strike Forever CD-ROM Erkennung (d)
Warm-Up! v1.1 (e)
Z - Steel Soldiers v1.30 (d)

TREIBER

Asus V82x V7x V6x V38x V34x Win9x 12.60 final
DirectX 8.0a Win9X
ELSA Riva TNT - GeForce3 Win9x, WinMe 12.40
Hercules Nvidia-Grafikkarten Win9x, Me 12.40
KYRO I, II Referenztreiber Win9x, Me 1.07.0111
Nvidia 3D Brillen Treiber 12.40 Win9x
Nvidia Detonator 12.10 Win9x

TOOLS

Artifact Tester 4
Ati Tweaker 1.2
Cacheman 4.1
Detonator Coolbits
DFÜ-Speed
Game Theater XP 2.02 Win9x, Me
GeForce Tweak Utility 3.032
GetRigt German
Logitech WingMan Software 4
NVmax 2.0 Build 2.094 (Final)
PowerArchiver 6.0 (d)
PowerStrip 3 (build 149)
Riva Tuner 2.0 RC 4.1
TV-Tool 5.01
Win98se-PPPoE-Patch
Winzip v8.0

SPECIALS

3DMark2000
Acrobat Reader
Detonator 12.41 Win9x, Me offiziell (Zip)
Gamespy
Half-Life Mod Firearms RC 2.5
Half-Life Mod The Opera
Jurassic Park 3-Bildschirmschoner
OpFlash Savegame Tool
Shrek-Bildschirmschoner
Wallpapers
WinDVD 2000
WinZip

TOP-DEMO | ANACHRONOX

Als Privatdetektiv Sly Boots müssen Sie in **Anachronox** wieder einmal das Universum vor dem Untergang retten. Die Demoversion des Rollenspiel-Epos versetzt Sie in ein kleines Städtchen auf einem Eisplaneten. Ihre Aufgabe ist es, das mysteriöse Verschwinden einiger Dorfbewohner aufzuklären und so den Frieden in der Gemeinde wiederherzustellen. Gute Englischkenntnisse sind auch in der Demo Pflicht, eine deutsche Version ist nicht verfügbar. Nachdem das Hologramm Fatima die Spielumgebung und die Charaktere präsentiert hat, finden Sie sich in einer Stadt auf dem Planeten Democratus wieder. Gerade ist hier eine Kindesentführung geschehen. Suchen Sie den Bürgermeister auf, um ihm Hilfe anzubieten. Er hält sich in dem Haus gegenüber ihrer Startposition auf. Öffnen Sie im Inneren die erste Tür links und klicken Sie auf die Figur, um den Dialog zu beginnen. Der Weg zum Tatort: Verlassen Sie das Haus und laufen Sie links die Rampe hoch. An der nächsten Kreuzung wählen Sie die rechte Rampe. Unterhalten Sie sich mit den Eltern. Fotografieren Sie per F11- und Enter-Taste, wie die Spur vor der Tür unter einem Baum endet. Auf ein Loch im Zaun stoßen Sie, wenn Sie vor dem Bürgermeisterhaus den Weg unter der Brücke durch bis zu seinem Ende nehmen. Gespräche mit den Leuten auf der Straße und in der Gaststätte bringen Ihnen weitere Hinweise.

Spielsteuerung:

Taste	Aktion
↑	Vor
↓	Zurück
←	Links
→	Rechts
F1	Hilfe
F5	Inventar

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt	Pentium II 400, 64 MB RAM
Empfohlen	Pentium III 600, 128 MB RAM
3D-Unterstützung	D3D



BLACK & WHITE V1.100

Langsam aber sicher nähert sich das Götterspiel der verdienten Perfektion. Die neueste Version bringt wieder eine ganze Reihe von Problemlösungen und Verbesserungen mit sich. So können Sie jetzt das Tutorial auf Wunsch überspringen oder geschützte Mehrspieler-Sessions eröffnen. Ihre Kreatur wird nicht gleich sauer, wenn Sie ihr ein paar hinter die Löffel geben, weil sie gefischt oder gejagt hat. Sie verspürt nicht mehr so oft das Bedürfnis, die Dorfbewohner auf die Speisekarte zu setzen, und sie vergisst keine Kunststückchen mehr, wenn Sie die Insel wechseln. **Exklusiv bei uns: Das Fußball-Add-on!**



CONQUEST

Packende Strategie im Weltraum: In der Demoversion stellen Sie sich entweder als Einzelspieler einem so genannten „Quick Battle" in verschiedenen großen Galaxien, oder Sie wagen sich an eine Mehrspielerpartie über das Internet. In beiden Fällen sind die Grundlagen gleich, denn erst wenn die Ressourcenproduktion läuft, kann gekämpft werden. Bauen Sie daher zu Beginn des Spiels in Ruhe Erz ab.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	Pentium II 300, 64 MB RAM
Empfohlen:	Pentium III 500, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	D3D





EXKLUSIV-DEMO | EVIL TWIN

Viele kleine Jungen wünschen sich wohl einen großen, starken Bruder. Cyprien, der Held des Jump & Runs **Evil Twin** hat ihn. Auf Knopfdruck wird er zu SuperCyp, einem mutigen Superhelden, der im Demolevel gegen die fiese Riesenheuschrecke und Krabbelkäfer antritt. Wechseln Sie am besten in die Ich-Perspektive, wenn Sie mit SuperCyps Schleuder die Megainsekten bekämpfen. Die Sprungsequenzen absolvieren Sie dagegen besser in der **Tomb Raider**-Ansicht. Sammeln Sie die orange gefärbten Symbole auf, um Heldenenergie aufzuladen. Durch das gleichzeitige Drücken von „Springen" und „Benutzen" verwandeln Sie sich in SuperCyp, dem Insekten weniger anhaben können. Am Wegesrand finden Sie drei Pilze, die treppenartig wachsen. Springen Sie darüber zu einer Einbuchtung in der Wand, um ein Schmetterlingsnetz zu finden. Suchen Sie jetzt einen erreichbaren Ast des Baumes. Wenn Sie darauf entlangbalancieren, gelangen Sie ins Bauminnere. Lesen Sie das Schild. Um die 16 Feuerfliegen einzufangen, müssen Sie sich erstens von den Luftströmen treiben lassen. Zweitens müssen Sie per Starttaste das Inventar aufrufen und dort das Netz aktivieren. Am Ende pustet Sie der oberste Strom wieder ins Freie. Der letzte Abschnitt beginnt in einem Erdloch.

Spielsteuerung:
Das Spiel wird komplett mit dem Joystick gesteuert:

Taste	Aktion
Knopf 1	Sprung
Knopf 2	Aktionstaste/Objekt aufnehmen
Knopf 1 + 2	Zu SuperCyp wechseln
Knopf 3	Schießen
Knopf 4	Perspektive wechseln
Knopf 5	Vorhergehende Attacke
Knopf 6	Nächste Attacke

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt	Pentium II 400, 64 MB RAM
Empfohlen	Pentium III 600, 128 MB RAM
3D-Unterstützung	D3D



GORASUL

Das Rollenspiel aus dem Hause Jowood erinnert an **Baldur's Gate**. Nachdem Sie Ihren Charakter und seine Lieblingswaffe generiert haben, gelangen Sie in eine finstere Fantasywelt. Genau wie im großen Vorbild müssen Sie Räume erkunden, Monster schlachten und mit anderen Charakteren parlieren. Mit der Leertaste pausieren Sie die Echtzeitkämpfe und können so Ihre Strategie besser planen.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	Pentium II 233, 32 MB RAM
Empfohlen:	Pentium III 500, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	-



EMPEROR V1.07

Westwood ist eigentlich für weitgehend fehlerfreie Spiele bekannt. Schleichen sich doch mal ein paar unangenehme Bugs ein, schaffen die Herren aus Las Vegas schnell mit einem Patch Abhilfe. So auch für das Echtzeit-Strategiespiel **Emperor**. Das Update behebt unter anderem Probleme mit der CD-Erkennung in Quick Matches, verbessert das Interface in einigen Punkten (wenn Sie künftig „Strg" und „Shift" bei einer Bewegungsorder gedrückt halten, attackieren Ihre Truppen selbstständig Feinde unterwegs) und macht vor allen Dingen den Mehrspielermodus stabiler.



TOP-10-DEMOS

PLATZ	
1	Evil Twin
2	Anachronox
3	Conquest: Frontier Wars
4	Gilbert Goodmate
5	Gorasul
6	ZAX
7	Toon Car
8	Open Kart
9	Speed Thief
10	Bacteria

OPEN KART (DVD)

Mit **Open Kart** steigen Sie ein in die Formel 1 des kleinen Mannes. Sie treten in drei verschiedenen Hubraumklassen zu schnellen Rennen an, wobei die Demoversion für jede Klasse einen anderen Kurs bietet. Im Streckenmenü können besonders waghalsige Piloten die Wetterbedingungen ändern und so im strömenden Regen auf die Piste gehen.
In der Demo dürfen Sie auf drei unterschiedlichen, abwechslungsreichen Strecken gegen maximal fünf Computergegner antreten, wobei Sie jeweils einen anderen Flitzer (100 ccm- , 125 ccm- oder 250 ccm-Kart) kontrollieren. Die Rundenzahl ist auf drei limitiert, so dass ein durchschnittliches Rennen sehr flott über die Bühne geht. Die Steuerung erfolgt je nach Wunsch mit Tastatur, Gamepad oder Lenkrad, Force-Feedback wird unterstützt. Wenn Sie lieber mit Freunden um die Wette heizen: Im Netzwerk dürfen bis zu sechs Spieler auf einer Piste gegeneinander antreten.

Spielsteuerung:

Taste	Aktion
	Gas geben
	Bremsen
	Links
	Rechts
C	Kameras durchschalten

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	Pentium II 350, 32 MB RAM
Empfohlen:	Pentium III 500, 64 MB RAM
3D-Unterstützung:	D3D



TOON CARS

Toon Cars ist ein gelungener **Mario Karts**-Klon mit abgedrehter Comic-Optik. Sie rasen über einen abwechslungsreichen Überlandkurs und müssen sich Ihre Konkurrenz mit Lenkraketen, Tellerminen und ähnlich fiesen Waffen vom Leibe halten. Wie im berühmten Konsolenvorbild finden Sie diese Extras in auf der Strecke herumliegenden Kisten, die Sie durch simples Überfahren einsammeln.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	Pentium II 300, 32 MB RAM
Empfohlen:	Pentium III 500, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	D3D

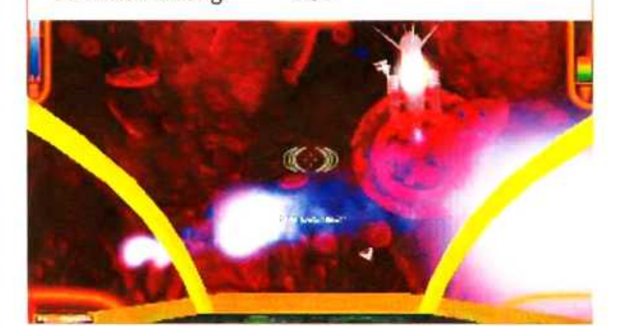


BACTERIA (DVD)

Wie im Film **Die Reise ins Ich** heilen Sie in **Bacteria** einen Patienten im Inneren seines Körpers. In einem miniaturisierten U-Boot werden Sie in die Blutbahn des kränkelnden Zeitgenossen injiziert und nehmen sogleich den Kampf gegen Viren, Bakterien und anderes unappetitliches Kroppzeug auf. Das Spiel steuert sich ganz ähnlich wie Weltraumballereien von Schlage eines **Wing Commander** oder **Starlancer**.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	Pentium II 400, 32 MB RAM
Empfohlen:	Pentium III 500 , 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	D3D



WARBIRDS 3 (DVD)

Die Beta der Online-Flugsimulation kommt mit weiteren optischen und spielerischen Verbesserungen daher. Besonders interessant sind die neuen Bodenfahrzeuge wie der M4-A1 „Sherman"-Panzer, mit dessen Kanone Sie Flugplätze dem Erdboden gleichmachen. Die Beta läuft auch im Einzelspielermodus, es empfiehlt sich aber ein Konto bei IEN. Infos unter: www.ientcom/warbirds.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	Pentium II 400, 32 MB RAM
Empfohlen:	Pentium III 500, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	D3D



GILBERT GOODMATE (DVD)

Im witzigen Grafik-Adventure **Gilbert Goodmate** müssen Sie einen Aufzug in Gang setzen, der Sie von Ihrem Anwesen auf einem Berg hinunter ins Tal bringt. Eine Aufgabe, die erfahrene PC-Abenteurer nicht vor große Probleme stellt. Kleiner Tipp: Suchen Sie die Hintergrundgrafiken sorgfältig nach Ingredienzien für den Superkleber ab, den Sie herstellen sollen. Zu diesem Demo finden Sie auch einen Patch auf unserer CD.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	Pentium 166, 32 MB RAM
Empfohlen:	Pentium II 266, 64 MB RAM
3D-Unterstützung:	-



ZAX

ZAX ist ein klassisches Ballerspiel im Stil von **Project Paradise** oder **Alien Breed**. Ihren Hauptcharakter steuern Sie mit der Tastatur, während Sie mit der Maus die Gegner aufs Korn nehmen. Unterwegs sammeln Sie Gesundheitspunkte, Schild-Upgrades und Erze ein, aus denen Sie auf Ihrem Schiff neue Waffen herstellen können. Nähern Sie sich dazu dem Beampunkt auf der Karte und warten Sie auf den Transfer.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	Pentium II 233, 32 MB RAM
Empfohlen:	Pentium II 400, 64 MB RAM
3D-Unterstützung:	-

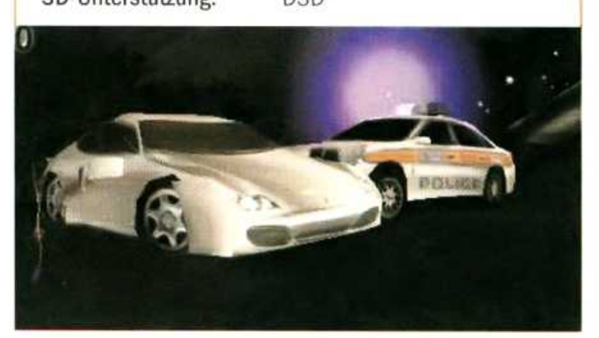


SPEED THIEF (DVD)

In **Speed Thief** starten Sie eine Karriere als Autodieb. Für Ihren Auftraggeber müssen Sie heiße Sportwagen und sündhaft teure Limousinen zu britischen Verladehäfen fahren. Sie fahren gegen die Polizei und die Uhr, denn Ihre halbseidenen Kunden warten nicht gerne. Außerdem müssen Sie die Wagen unbeschadet ans Ziel bringen, da jeder Kratzer den Wiederverkaufswert der gestohlenen Ware reduziert.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	Pentium II 300, 64 MB RAM
Empfohlen:	Pentium III 800, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	D3D



HALF-LIFE: OPERA (DVD)

In diesem **Half-Life**-Mod schleichen Sie als Auftragsmörder durch die Levels und müssen Ihre Gegner auf möglichst elegante Art um die Ecke bringen. Ihr Charakter kann Hechtsprünge und andere Kunststückchen vollführen. Wer seine Opfer aus einem Salto rückwärts heraus ausschaltet, erhält für den Frag einen hohen Geldbetrag, während eine weniger spektakuläre Aktion entsprechend weniger Kohle einbringt.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	Pentium II 266, 64 MB RAM
Empfohlen:	Pentium III 500, 64 MB RAM
3D-Unterstützung:	D3D



Sound für 6.000 Mark

Jetzt gibt's was auf die Ohren: Mit freundlicher Unterstützung von Soundspezialist Terratec verlost PC Games **sagenhafte Preise im Gesamtwert von 6.000 Mark.** Mitmachen ist ganz einfach: Umseitigen Fragebogen ausfüllen, abschicken und mit etwas Glück schon in wenigen Wochen vom Postboten mit einem Paket von PC Games überrascht werden. Wir drücken Ihnen die Daumen!



UND DAS SIND DIE PREISE IM EINZELNEN:

20x SiXPack 5.1+
(Wert: ca. DM 200,-)

Die 6-Kanal-Soundkarte unterstützt die 3D-Soundstandards A3D und EAX (1.0 und 2.0). Sie verfügt außerdem über optische Anschlüsse, über die Sie den Dolby-Digital-Klang (AC3) von DVD-Filmen ausgeben können.



1x M3Po go
(Wert: ca. DM 600,-)

Der M3Po go ist kein normaler CD-Player, denn er spielt auch MP3-Dateien ab. Auf selbst gemachten MP3-CDs finden locker 600 Minuten Musik Platz. Der 50 Sekunden Anti-Shock-Speicher sorgt für fehlerfreie Wiedergabe.

15x SoundSystem 512i digital
(Wert: je ca. DM 90,-)

Die PCI-Soundkarte besitzt nicht nur Audio-Ausgänge für den Anschluss von bis zu vier Boxen, sondern auch einen digitalen Ausgang, an dem Sie zum Beispiel einen MiniDisc-Recorder anschließen können.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games, mit Ausnahme der Mitarbeiter der Firma Terratec und der COMPUTEC MEDIA AG.
- Einsendeschluss ist der 31. August 2001.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Ihre Angaben dienen PC Games zur Erstellung der Rubrik „Feedback" und werden garantiert nicht an Dritte weitergegeben.
- Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden.
- Die Preise werden unter allen Teilnehmern ausgelost. Die Antworten haben in keinem Fall Auswirkungen auf Ihre Gewinnchancen.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Nur ausreichend frankierte Sendungen nehmen an der Verlosung teil.

Schicken Sie den ausgefüllten Fragebogen an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Feedback „Operation Flashpoint"
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

ZU IHRER PERSON

Wie alt sind Sie?
- [ ] Bis 16 Jahre
- [x] 17 bis 20 Jahre
- [ ] 21 bis 29 Jahre
- [ ] 30 bis 39 Jahre
- [ ] 40 Jahre und älter

Ihr Beruf?
- [ ] Schüler
- [ ] Auszubildender
- [ ] Student
- [x] Angestellter
- [ ] Leitender Angestellter
- [ ] Beamter
- [ ] Sonstiges

Name: BERNHARD FUCHS

Vorname:

Anschrift: A-4633 DESSELBRUNN 63

Bitte bewerten Sie die einzelnen Features von Operation Flashpoint nach dem Schulnotensystem von 1 bis 6:

Grafik .... ____
Steuerung .... ____
Sound .... ____
Missionsdesign .... ____
Story/Atmosphäre .... ____
Realitätsnähe .... ____
Editor .... ____
Mehrspielermodus .... ____
Einzelspielerkampagne .... ____
Programm-Stabilität .... ____
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades .... ____

In welcher Funktion waren Sie am liebsten unterwegs?
- [ ] Infanterist
- [ ] Platoonführer
- [ ] Pilot
- [ ] Panzerkommandant
- [ ] Saboteur

Fanden Sie das Spiel zu brutal/realistisch?
- [ ] Ja
- [x] Nein

Haben Sie bereits den Mehrspielermodus ausprobiert?
- [ ] Ja
- [ ] Nein, werde ich aber nachholen.
- [x] Nein, habe ich auch nicht vor.

Haben Sie Interesse an Mods für Operation Flashpoint?
- [x] Ja
- [ ] Nein

Welche der folgenden angekündigten Mods halten Sie für besonders viel versprechend?
- [ ] Invasion 1944
- [ ] Real War
- [ ] Decisive Action
- [x] Operation Vietnam
- [ ] Kenne keinen davon

Welche ist Ihre „Lieblingswaffe"?
- [x] M16A2 (Sturmgewehr)
- [ ] XM-177E2 (Besatzungs-MP)
- [ ] M21 (Scharfschützengewehr)
- [ ] M60 (Maschinengewehr)
- [ ] HK-MP5 (Maschinenpistole)
- [ ] LAW (Panzerfaust)
- [ ] Carl Gustav (AP-Rakete)
- [ ] Stinger (AA-Rakete)
- [ ] Granaten, Minen, Mörser
- [ ] Sowjetische Waffen (AK-74 & Co.)

Würden Sie sich wünschen, immer und überall speichern zu können?
- [x] Ja, manche Missionen sind zu schwierig.
- [ ] Nein, das erhöht die Spannung.

Verwenden Sie den Missionseditor?
- [ ] Ja
- [ ] Nein, aber habe ich vor.
- [x] Nein, kein Interesse.

Welche Genrekollegen spielen Sie sonst noch?
- [ ] Counter-Strike
- [ ] Delta Force
- [x] Hidden & Dangerous
- [ ] Rainbow Six/Rogue Spear
- [ ] Spec Ops
- [x] SWAT 3

Können Sie sich auch für militärische Flugsimulationen (etwa Eurofighter Typhoon) begeistern?
- [ ] Ja
- [x] Nein

Auf welche kommenden Taktik-Shooter sind Sie am meisten gespannt?
- [ ] Counter-Strike: Condition Zero
- [ ] Ghost Recon
- [x] Hidden & Dangerous 2
- [ ] Prisoner of War
- [ ] Rainbow Six: Covert Ops
- [ ] Team Fortress 2
- [ ] Auf keinen der genannten

Was reizt Sie am meisten an Operation Flashpoint?

Was finden Sie weniger gelungen?

In welcher Auflösung spielen Sie Operation Flashpoint?
- [ ] 640x480 Bildpunkte
- [ ] 800x600 Bildpunkte
- [x] 1.024x768 Bildpunkte
- [ ] 1.280x1.024 Bildpunkte
- [ ] 1.600x1.200 Bildpunkte
- [ ] Andere

Wie sind Sie auf Operation Flashpoint aufmerksam geworden?
- [ ] Vorberichterstattung
- [x] Test in PC Games
- [ ] Anzeige
- [ ] Empfehlung eines Freundes/Kollegen
- [ ] Spielbare Demo

Hatten Sie mit Programmfehlern zu kämpfen?
- [x] Nein
- [ ] Ja, und zwar:

Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten?
COMMANDOS II

Wie heißt Ihr aktuelles Lieblingsspiel?
DIABLO II - LOD

Sparen Sie sich **schlau!**



PC GAMES HARDWARE –
das ultimative Magazin für zockende Hardware-Fans und schraubende Gamer.

PC GAMES HARDWARE – das ultimative Magazin für zockende Hardware-Fans und schraubende Gamer. Testen Sie jetzt drei Ausgaben zum Preis von zwei. Sie sparen satte 33% gegenüber dem normalen Abopreis und wissen drei Monate lang über die neuesten Hardware-Trends Bescheid.



PC Games Hardware berichtet jeden Monat brandaktuell über Entwicklungen und Trends im Bereich Spiele-Hardware.

Das Magazin gibt einen umfangreichen Marktüberblick über Grafikkarten, Lautsprecher, Spielecontroller, CD- und DVD-Laufwerke, Soundkarten, Prozessoren und, und, und. Mit dem Einkaufsführer und den Herstellerlisten bietet es eine echte Einkaufshilfe für Spielefans. Besonders im Blickpunkt stehen Tuningtipps, um aus dem eigenen Rechner die optimale Leistung herauszuholen. Die CD ist voll gepackt mit Patches, Treibern, Tools, Demos und Videos, eben allem, was Spielefans für ihren PC brauchen.



PC Games Hardware im Abo:

- **Pünktlich**
  Keiner kriegt sie früher
- **Praktisch**
  Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag
- **Prominent**
  Das Hardware-Magazin für PC-Spieler

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games Hardware, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.



www.pcgameshardware.de

X Ja, ich möchte das Miniabo von PC Games Hardware mit CD-ROM!

(P3 PH 30)

Absender: (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

E-Mail *(für weitere Informationen)*

Gefällt mir PC Games Hardware, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte PC Games Hardware jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (DM 82,80/Jahr (= DM 6,90/Ausg.); Ausland DM 106,80,-/Jahr; ÖS 630,-/Jahr) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der drei Hefte kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games Hardware, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

COMPUTEC MEDIA AG, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg, Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **PC Games Hardware, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf** oder **computec.abo@pvz.de**.
Eine Übersicht über alle Aboangebote finden Sie im Internet unter: **www.pcgameshardware.de**

Knallhart



Missionsziel: Neue Abonnenten!

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält zum Dank als kostenlose „Angriffsprämie" einen der fünf abgebildeten Spiele-Hits.

Commandos 2

Nach drei Jahren Waffenruhe brechen die Commandos wieder hinter die feindlichen Linien auf. Der Nachfolger des Echtzeit-Taktikhits bietet neue Charaktere und Fähigkeiten sowie wunderschön animierte Helden- und Gegnerfiguren. In zwölf Missionen treten Sie gegen die deutsche Wehrmacht in Europa und die japanische Armee im Pazifik an. Das Spiel nutzt erstmals eine echte 3D-Engine und wartet mit riesigen Außenwelten und detaillierten und komplett begehbaren Innenansichten von Häusern, Schiffen oder Flugzeugträgern auf.

Hardware-Voraussetzungen: Pentium II 233, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte nicht erforderlich

zugreifen!

Desperados

Nicht ohne Grund das Spiel des Monats in PC Games 05/01: Zusammen mit seinem fünfköpfigen Team jagt Revolverheld John Cooper den finsteren Schurken El Diablo kreuz und quer durch mehr als 20 spannungsgeladene Missionen. Unter anderem besuchen Sie gut bewachte Festungen, Goldminen, Westernstädte, unterirdische Katakomben und atemberaubende Schluchten. Bewaffnet mit Colts, Gewehren, Dynamit-Stangen und messerscharfem Verstand, bahnen Sie sich vorsichtig Ihren Weg durch das Wildwest-Echtzeit-Taktikspiel. Ein Strategie-Highlight nicht nur für **Commandos**-Fans!

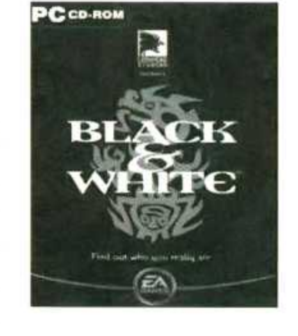
Hardware-Anforderungen: Pentium II 266, 64 MB RAM

Tropico

Aufstrebende Bananenrepublik sucht hoffnungsvollen Diktator-Azubi. Schweizer Bankkonto und engagierte „Wahlhelfer" von Vorteil. So in etwa könnte die Stellenanzeige lauten, die Aufbaustrategen und Hobby-Ökonomen nach Tropico einlädt. Formen Sie aus Ihrem Eiland ein Urlaubsparadies oder errichten Sie eine Militärdiktatur. Spaß ist auf jeden Fall garantiert, denn **Tropico** glänzt durch seinen unerreicht vielschichtigen Spielablauf und die nahezu unbegrenzten Möglichkeiten, die Insel nach Wunsch zu gestalten. Genrefans müssen bei dieser schmackhaften Prämie einfach zugreifen.

Hardwareanforderungen: Pentium II 266, 64 MB RAM

Black & White



Der kreative Kopf hinter dem heiß ersehnten **Black & White** ist kein Geringerer als Peter Molyneux. Erneut lässt Sie das Design-Genie in die Rolle eines Gottes schlüpfen: Als Herr über eine prächtige 3D-Welt züchten Sie eine Kreatur (Affe, Löwe, Tiger etc.) und beeinflussen aktiv ihre Entwicklung. Die Fabelwesen leben je nach Erziehung friedlich miteinander oder springen sich gegenseitig an die Gurgel. Die aufwendige Grafik-Engine und der bereits im Vorfeld gepriesene Innovationsreichtum machen **Black & White** zu einem der derzeit aufregendsten Spiele.

Hardware-Anforderungen: Pentium III 450, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte

Bundesliga Manager X



Tradition verpflichtet: Mehr als zehn Jahre Erfahrung in Sachen Fußballmanager flossen in die Entwicklung des neusten Parts der legendären Bundesliga-Manager-Serie. Neben den klassischen Tugenden einer modernen Sportmanagement-Simulation (Training, Aufstellung, Taktik, Stadionausbau etc.) erwarten Sie in **BMX** sehenswerte 3D-Spielszenen, die Sie aus mehreren Kameraperspektiven und kommentiert von SAT.1-Reporter Jörg Wontorra verfolgen. Die dank dem durchdachten Interface einfache Bedienung kommt Profis wie Einsteigern gleichermaßen entgegen.



Hardwareanforderungen: Pentium II 400, 64 MB RAM

PC Games im Abo:

Europas großes PC-Spiele-Magazin kommt immer praktisch und pünktlich per Post nach Hause (die Gebühr bezahlt natürlich der Verlag).



Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.** Eine Übersicht über alle Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: **www.pcgames.de**

- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
(DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland 138,-/Jahr; öS 900,-/Jahr)
- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** mit CD-ROM und Vollversion.
(DM 204,-/Jahr (= DM 17,-/Ausgabe); Ausland: öS 1.435,-/Jahr)
- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland 138,-/Jahr; öS 900,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games PLUS und PC Games DVD.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie: (bitte nur ein Spiel ankreuzen)
- ☐ „Commandos 2" (Art.-Nr. 014675)
- ☐ „Desperados" (Art.-Nr. 004560)
- ☐ „Black & White" (Art.-Nr. 003581)
- ☐ „Tropico" (Art.-Nr. 002045)
- ☐ „Bundesliga Manager X" (Art.-Nr. 002046)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Games CD, PC Games PLUS oder PC Games mit DVD!

Datum 1. Unterschrift

Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- ☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:
Konto-Nr.
BLZ
- ☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg, Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth


Tickets unter: www.viva.tv
comet
comet
comet
comet
comet
Best of Music & Entertainment
Der Medienpreis von VIVA und ZDF
Am 17. August 2001, 20.00 Uhr (Einlass 19.00 Uhr), Die Halle Tor 2, Girlitzweg 30, 50829 Köln
Der Medienpreis von VIVA und ZDF

Tickets unter: www.viva.tv



comet

comet

comet

comet

comet

Best of Music & Entertainment

Der Medienpreis von VIVA und ZDF

Ausstrahlungsdaten: VIVA: 18.08., 20:00 Uhr VIVA ZWEI: 19.08., 20:00 Uhr ZDF: 18.08., 14.00 Uhr

Der Medienpreis von VIVA und ZDF



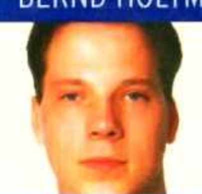


BOROS

HARDWARE



MEINUNG
BERND HOLTMANN



Werbemails ohne Ende – so kann es nicht weitergehen!

Hotmail. Ein E-Mail-Dienst. Da musste ich mich anmelden, um den Microsoft Game-Voice installieren zu können. Sie wissen schon, dieses aufgebohrte Headset mit Sprachsteuerung. Seit diesem Zeitpunkt vegetiert also auf irgendeinem Server im weiten, weiten Internet mein persönliches Hotmail-Postfach. Unbenutzt und trotzdem immer voll. Ich habe probeweise versucht, die vielen Werbemails mal zu löschen – sinnlos. Am nächsten Tag waren fünf weitere da. Da kommt man sich doch vor wie in einer riesigen Komödie: „Hey, guck mal! Der Holtmann hat heute schon wieder seine Mails gelöscht. Schick noch ein paar!" Aaarghhh! Okay, locker bleiben. Ist ja alles halb so schlimm. Ich werfe jetzt mal einen Blick auf die Mails, vielleicht ist ja was Interessantes dabei ... „Natürliche Alternative zu Viagra" und „Der sofortige Erfolg bei Frauen" – als wenn ich durch bunte Schokolinsen mehr Bekanntschaften machen würde. Oder hier: „Legale Arzneimittel – Produkte für Bodybuilder!" Was denken die, was ich in meiner Freizeit mache?! „Esoterik-Seminar – Befreien Sie sich heute!". Das Einzige, was mir bleibt, ist wohl, schnell meine Hotmail-Login-Daten zu vergessen und zu hoffen, dass deren Server bald vor Werbemails platzt! Bernd Holtmann

PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/82 48 34

Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190/82 48 33

Täglich von 7-24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute 3,63 DM.

AMD ATHLON 1.400

Noch schnellerer Prozessor

AMD (Tel.: 089-450530) hat kürzlich erst eine neue Version des Athlon vorgestellt: Der Neue rechnet mit satten 1.400 MHz. Den Prozessor gibt es in Varianten für 100 oder 133 MHz Front-Side-Bus-Takt. In der günstigeren Duron-Prozessor-Familie gibt es ebenfalls Nachwuchs – ihr neuester Vertreter rechnet mit 950 Megahertz. Alle neuen AMD-Prozessoren sind mit der bisherigen Sockel-A-Infrastruktur kompatibel, auch wenn einige ältere ein BIOS-Update benötigen werden. Die neuen Athlon-Prozessoren kosten zwischen 450 und 500 Mark, der Duron 950 rund 250 Mark.



NOCH SCHNELLER Den Athlon 1.400 gibt es in Versionen mit 100 und 133 MHz Front-Side-Bus.

INTEL PENTIUM III

Neues Modell im Handel

Seit Ende Juni liefert Intel (Tel.: 089-991430) den Pentium-III-Prozessor in einer neuen Version mit Taktraten von 1,13 GHz aus. Der Prozessor besitzt den „Tualatin"-Kern und arbeitet nur mit Hauptplatinen zusammen, auf denen der VIA-Apollo-Pro-266T-(DDR-)Chipsatz oder der Intel815-Chipsatz (im so genannten B-Step) verbaut wurde. Der Tualatin-PIII ist zunächst als Server-Version mit 512 KB L2-Cache erhältlich und wird im Preisbereich zwischen 650 und 700 Mark liegen.

NEUES KLEID Die neuen Pentium-III-Prozessoren verwenden auch eine neue Verpackung (PC-PGA2), die den Chipkern schützt.

SAITEK CYBORG 3D FORCE STICK

Joystick mit Rütteleffekt

Saitek (Tel.: 089-5467570) stellte vor kurzem den neuen Cyborg 3D Force Stick vor. Der Force-Feedback-Joystick besitzt neun Feuertasten, einen Acht-Wege-Coolie-Hat, Schubregler und eine Z-Achse. Angeschlossen wird der kraftverstärkte Cyborg 3D über die USB-Schnittstelle. Der Joystick wird voraussichtlich 199 Mark kosten und ab Oktober in den Händlerregalen stehen.



LINKSHÄNDER Der Force-Feedback-Joystick ist auch für Linkshänder geeignet.



BLACK IS BEAUTIFUL Die Kyro II 4500 ist flott und besitzt ein sehr ansehnliches, schwarzes Platinendesign.

INNOVISION KYRO II 4500

Neue Kyro-II-Karte

Innovision (Tel.: 02779-1400) baut eine Grafikkarte mit dem Kyro-II-Grafikchip von ST Microelectronics. Die Kyro II 4500 wird mit 32 beziehungsweise 64 MByte RAM und in schwarzem Platinendesign angeboten. Der Grafikspeicher (5 ns) und auch der Grafikchip sind mit 175 MHz getaktet. Beide Versionen gibt es wahlweise auch mit einem Softwarebundle (WinDVD 2000, PhotoImpact) und/oder TV-Ausgang. Kostenpunkt: zwischen 250 und 330 Mark.

MICROSOFT OFFICE KEYBOARD

Neues Design, mehr Features

Im Herbst erscheint das neue Office Keyboard von Microsoft (Tel.: 089-31760). Am Tastaturlayout hat man etwas gefeilt: Neben den Multimediatasten wurde unter anderem die Anordnung der Pfeil- und Funktionstasten verändert und neue Optionen eingebaut. Der Tastenblock an der linken Seite soll die Arbeit mit Windows erleichtern. Mit der Walze können Sie beispielsweise durch die verschiedenen Windows-Applikationen scrollen. Der Preis des Office Keyboards steht noch nicht fest.



BEQUEM Über die Walze und die Tasten soll das Office Keyboard den Windows-Umgang erleichtern.



HÖRSCHUTZ Die Ohrmuscheln des Ares-Headsets sind gegen externen Lärm abgeschirmt.

THRUSTMASTER HOMAB TACTICALBOARD

Tastatur für Spieler

Im September bringt Thrustmaster (Tel.: 09123-96580) eine kleine Spieletastatur auf den Mark, über die Sie mit einer Hand bis zu 22 Funktionen gleichzeitig steuern können. Sie besitzt vier Richtungstasten, sieben Daumentasten, neun Quick-Action-Knöpfe und sogar eine Funktion zum Steuern eines Sprachchats. Zur Entlastung der Gelenke gibt es eine Handballenauflage. Das Homab Tacticalboard erscheint im September und kostet voraussichtlich 150 Mark.



MULTIFUNKTIONAL Das Tacticalboard können Sie mit einer Hand steuern und deshalb in Spielen auch parallel zur Maus einsetzen.

SOUNDLINK HEADSETS

Kopfhörer mit Mikrofon

Interact (Tel.: 01805-125133) schickt drei neue Kopfhörer mit integriertem Mikrofon in den Handel. Das günstigste nennt sich Gaia, kostet 19 Mark und besitzt lediglich lockere Bügel. Zehn Mark mehr kostet das Keto-Headset; dafür ist es auch minimal vor externen Geräuschen abgeschirmt. Das größte Headset ist besser abgeschirmt und kostet 40 Mark. Alle Geräte besitzen einen im Kabel integrierten Lautstärkeregler.

INTERACT HORNET SL-6505

Günstiges Gameport-Gamepad

Interact (Tel.: 01805-125133) bringt ein neues Gamepad auf den Markt, das Sie auch an alten Rechnern anschließen können. Das Hornet SL-6505 können Sie nämlich über den Gameport Ihrer Soundkarte an den PC anschließen. Es besitzt ein digitales Steuerkreuz, vier Funktionstasten und sechs Feuertasten. Zwei befinden sich an der Gerätefront und werden mit den Zeigefingern bedient. Die Tasten sind beliebig programmierbar. Das Hornet SL-6505 kostet 20 Mark und ist bereits im Handel erhältlich



PRAKTISCH Das graublaue Hornet-Gamepad können Sie am Gameport jeder Soundkarte anschließen.

REFERENZ

Grafikkarten bis 500 Mark

Hersteller / Produkt	Preis	Wertung
Hercules 3D Prophet 4500	DM 330,-	86%
Ati Radeon 32 MB SDR	DM 350,-	82%
Elsa Erazor X	DM 250,-	80%
Guillemot 3D Prophet	DM 250,-	79%
Creative 3D Blaster Annihilator	DM 299,-	78%

Grafikkarten ab 500 Mark

Hersteller / Produkt	Preis	Wertung
Asus AGP-V8200 Deluxe	DM 1.100,-	94%
Hercules 3D Prophet III	DM 999,-	93%
Elsa Gladiac 920	DM 999,-	93%
Hercules 3D Prophet II Ultra	DM 900,-	91%
Leadtek WinFast GeForce2 Ultra	DM 750,-	91%
Asus AGP-V7700 Ultra Pure	DM 900,-	91%
Creative 3D Blaster GeForce2 Ultra	DM 600,-	90%
Hercules 3D Prophet II GTS 64 MB	DM 550,-	90%
Asus AGP-V7700 Pure	DM 600,-	89%
Elsa Gladiac	DM 500,-	88%

Soundkarten

Hersteller / Produkt	Preis	Wertung
Creative Labs SB Live! Player 1024	DM 149,-	92%
Videologic SonicFury	DM 270,-	88%
Terratec DMX XFire 1024	DM 120,-	85%
Terratec Xlerate Pro	DM 179,-	84%
Videologic Sonic Vortex2	DM 159,-	84%

Lenkräder

Hersteller / Produkt	Preis	Wertung
Microsoft SW ForceFeedback Wheel 2	DM 299,-	89%
Microsoft SW Precision Racing Wheel	DM 179,-	83%
Guillemot FF Racing Wheel	DM 249,-	82%
Thrustmaster 360 Modena Pro Racing Wheel	DM 170,-	80%
Typhoon Real Force Wheel	DM 230,-	73%

Gamepads

Hersteller / Produkt	Preis	Wertung
Microsoft Game Pad Pro	DM 89,-	86%
Thrustmaster Dual Power GamePad	DM 90,-	83%
Logitech WingMan RumblePad	DM 80,-	83%
Interact HammerHead FX	DM 99,-	80%
Saitek P2000	DM 100,-	78%

Spielemäuse

Hersteller / Produkt	Preis	Wertung
Logitech Cordless MouseMan Optical	DM 140,-	90%
Microsoft IntelliMouse Explorer	DM 120,-	86%
Kärna Razer Boomslang 2000	DM 199,-	83%
Microsoft IntelliMouse with IntelliEye	DM 90,-	82%
Logitech MouseMan Wheel Optical	DM 100,-	82%
Logitech iFeel MouseMan	DM 130,-	81%



GeForce im Kreu

Wir zeigen Ihnen anhand von Profi-Tipps genau, **wie Sie das Letzte aus GeForce-Grafikkarten herausholen,** ganz gleich, ob GeForce256, GeForce2 oder GeForce3.

Kennen Sie das? Sie stehen bei Ihrem Software-Händler und freuen sich auf das Spiel des Monats der aktuellen PC Games. Der Griff in die Tasche, das Geld wandert über die Ladentheke und langsam steigt diese süße Vorfreude auf den heimischen Spielegenuss in Ihnen auf. Nach der Installation dann die Ernüchterung – das Spiel ruckelt! Da kann man schon mal sauer werden. Bevor Sie die Neuinvestition frustriert in die Ecke pfeffern oder zurück zum Händler hetzen, sollten Sie sich unsere Tipps genau durchlesen. Hier erfahren Sie, wie Sie Ihre GeForce1/2/3 bis zum Anschlag ausreizen!

TIPP #1:

Übertakten

Übertakten ist die einfachste Möglichkeit, den Spiele-Nachbrenner für Ihre Grafikkarte zu aktivieren. Dabei wird der Grafikchip auf der Karte mit einer höheren Taktfrequenz angesprochen als ursprünglich vorgesehen. Sie verlieren allerdings dadurch die Produktgarantie der Grafikkarte. Damit Sie dies nicht bereuen, sollten Sie einige Punkte beachten. Zunächst einmal brauchen Sie die passende Software. Auf der Heft-CD finden Sie „NVmax" mit integriertem Übertakter-Schnelltest und den „Riva Tuner". Ist Ihre Karte einmal übertaktet, dann starten Sie das 2D-Test-Tool „Artifact Tester" und anschließend ein 3D-Spiel, um die Stabilität der erhöhten Taktfrequenzen auf die Probe zu stellen. Der „Artifact Tester" spuckt so genannte „ArtifactMarks" als Ergebnis aus, um die Stabilität des Beschleunigers zu bewerten. Das Programm inter-

zfeuer

pretiert das Ergebnis auch sofort und sagt Ihnen, ob Sie Ihre Grafikkarte noch weiter übertakten können oder nicht. Alle erwähnten Übertakter-Tools liefern korrekte Angaben über die Taktfrequenz des Chips, die ausgespuckten Werte zum Grafikkarten-Speicher sind jedoch mit Vorsicht zu genießen. Auf der Verpackung Ihrer Grafikkarte steht, ob sie DDR- oder SDR-Speicher verwendet. Bei SDR-Speicher halbieren Sie den angezeigten Wert sicherheitshalber und takten sich von dort aus hoch. Wenn Sie feststellen, dass Spiele nach der Halbierung wesentlich langsamer laufen, dann wurde der Speichertakt doch korrekt angezeigt und Sie wählen den angezeigten Wert als Ausgangsbasis.

TIPP #2:

Wichtige Grundregeln

Es ist die alles entscheidende Frage: Um wie viel Megahertz kann ich meine Grafikkarte übertakten, oh-

Übertaktungshilfe

Je nach Kühlung können Sie Grafikkarten-Chip und -Speicher übertakten. Wir zeigen Ihnen, wie weit Sie übertakten können.

Wir zeigen Ihnen hier, welche Übertaktungswerte Sie ungefähr erreichen können, ohne von Abstürzen oder Grafikfehlern geplagt zu werden. Beachten Sie aber, dass die tatsächlichen Ergebnisse durch die Produktionsweise der Grafikkarten von unseren Werten durchaus abweichen können.

Die Taktfrequenz des Grafikchips

Einfacher Kühlkörper



Grafikchips: GeForce2 MX/MX-200
Standard-Chipfrequenz: 175 MHz
Chipfrequenz übertaktet: 185-190 MHz

Grafikchip: GeForce2 MX-400
Standard: 200 MHz
Übertaktet: 210-220 MHz

Kühlkörper mit Ventilator



Grafikchips: GeForce2 MX/MX-200
Standard-Chipfrequenz: 175 MHz
Chipfrequenz übertaktet: 190-200 MHz

Grafikchips: GeForce2 MX-400/GTS/Pro, GeForce3
Standard-Chipfrequenz: 200 MHz
Chipfrequenz übertaktet: 220-230 MHz

Grafikchip: GeForce2 Ultra
Standard-Chipfrequenz: 250 MHz
Chipfrequenz übertaktet: 270-280 MHz

Die Taktfrequenz des Grafikspeichers



Speicherart: 3,8 ns
Verbaut auf: GeForce3-Karten
Standard-Speichertakt: 460 MHz
Übertaktet: 500-540 MHz



Speicherart: 4 ns (SDR/DDR)
Verbaut auf: GeForce2 MX/MX-400
Standard-Speichertakt: 200/460 MHz
Übertaktet: 260-290/500-520 MHz



Speicherart: 5 ns (SDR/DDR)
Verbaut auf: GeForce2 MX-400/Pro
Standard-Speichertakt: 200/400 MHz
Übertaktet: 220-230/430-450 MHz



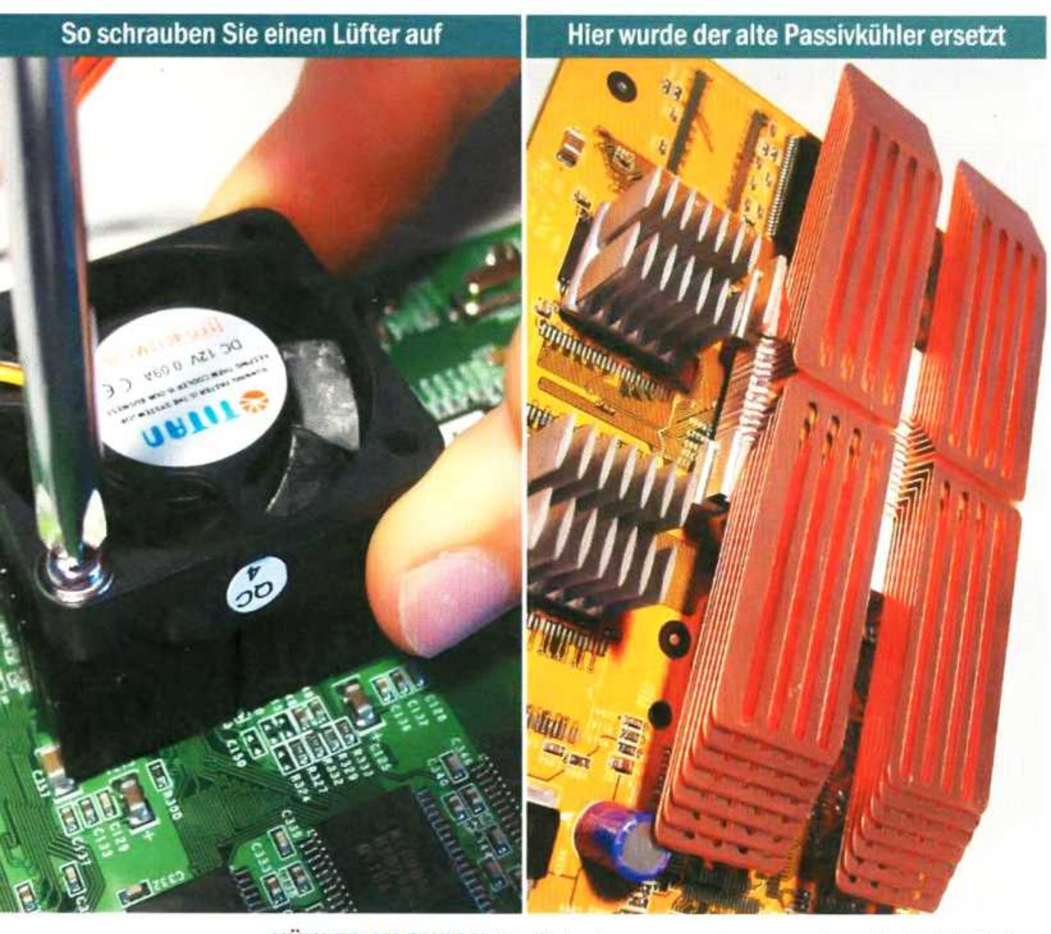
Speicherart: 5,5 ns (SDR/DDR)
Verbaut auf: GeForce2 MX-400/Pro
Standard-Speichertakt: 183/366 MHz
Übertaktet: 200-210/400-410 MHz



Speicherart: 6 ns (SDR/DDR)
Verbaut auf: GeForce2 MX/MX-200/MX-400/GTS
Standard-Speichertakt: 166/333 MHz
Übertaktet: 185-190/370-380 MHz

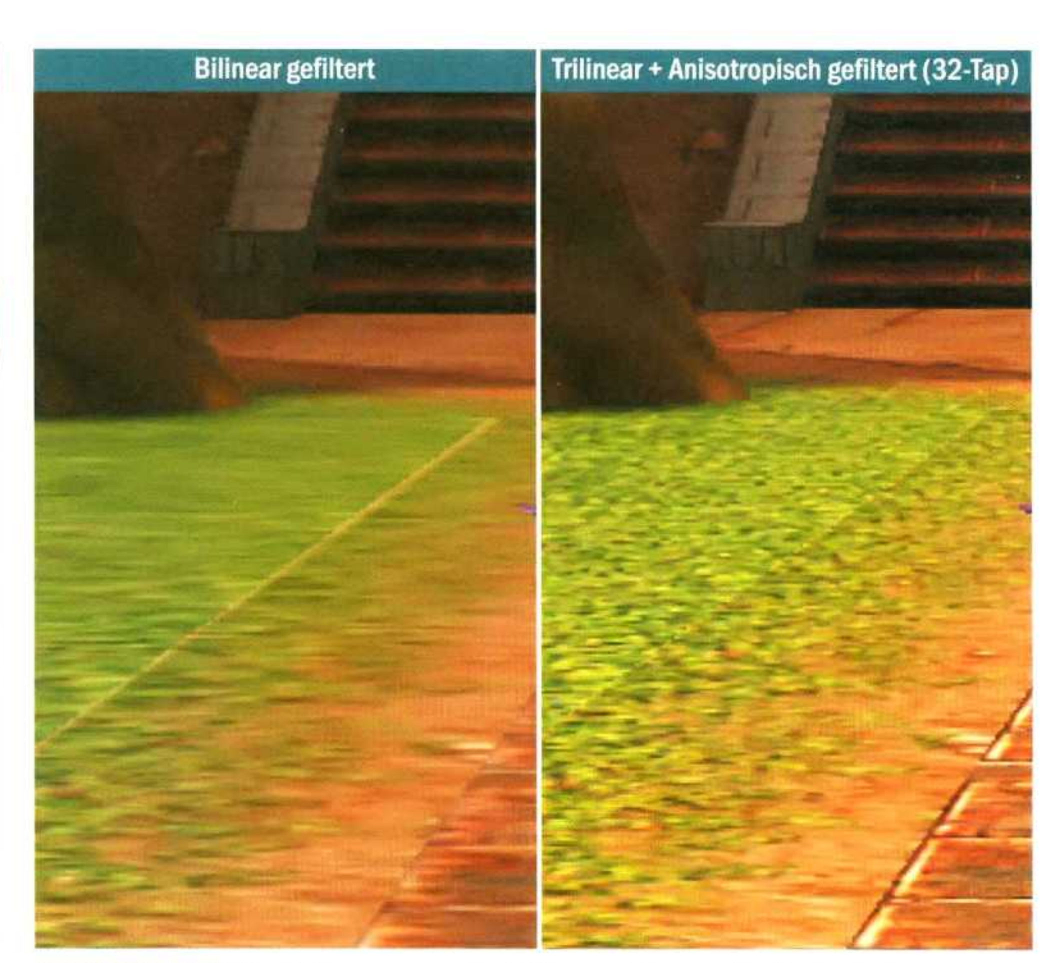


Speicherart: 7 ns (SDR/DDR)
Verbaut auf: GeForce2 MX/MX-200/MX-400
Standard-Speichertakt: 143/286 MHz
Übertaktet: 155-165/315-330 MHz



So schrauben Sie einen Lüfter auf | Hier wurde der alte Passivkühler ersetzt

KÜHLER-NACHBAU Grafikkarten verwenden manchmal lediglich kleine Passivkühler. Diese können Sie entweder durch einen zusätzlichen Lüfter (links) aufbessern oder durch einen anderen ersetzen (rechts).



Bilinear gefiltert | Trilinear + Anisotropisch gefiltert (32-Tap)

SCHARFES SPIEL Durch den so genannten bilinearen Filter werden Bodentexturen verwaschen. Für gleichmäßige Bildqualität wird dann das trilineare Filtering eingesetzt. Zu guter Letzt sorgt der anisotropische Filter für scharfe Texturen in der Ferne.

ne dass sie durchbrennt oder meinen PC zum Abstürzen bringt? Hier einige Grundregeln zum Übertakten: Ein höherer Speichertakt bringt nur mehr Leistung, wenn Sie Grafikeinstellungen verwenden, die die ursprüngliche Speicherbandbreite überfordern (beispielsweise 32 Bit Farbtiefe, hohe Auflösungen, aktivierte Kantenglättung oder hochwertige Texturfilterung). Wenn Sie den Grafikchip übertakten, dann können Sie bei Spielen mit Hardware-T&L-Unterstützung mit bis zu 10 Prozent mehr Leistung rechnen, denn es erhöht sich dadurch die Polygonleistung der Karte.

TIPP #3:

Was kühle ich?

Wie stark Sie Grafikchip und -speicher übertakten können, hängt vor allem von den vorhandenen Kühlungsvorrichtungen für den Grafikchip ab. Wenn Sie eine Platine mit passivem Chip-Kühlkörper besitzen (ohne Mini-Ventilator), sind die Grenzen des Overclockings schnell erreicht. Gerade GeForce2-MX-400-Karten mit passiver Kühlung sind bereits im Normalbetrieb sehr warm (60-70 Grad Chip-Temperatur sind keine Seltenheit). Ein höherer Chiptakt führt dort schnell zu stabilitätsgefährdenden Betriebstemperaturen. Mit einer vernünftigen Kühler-Lüfter-Kombination für den Chip stehen Ihre Chancen deutlich besser, mehr Leistung aus der Platine zu quetschen. Spezielle Speicher-Kühler leiten die entstehende Wärme auf den RAM-Bausteinen besser ab. Optimal wäre es, den RAM-Taktgeber zu kühlen – aber der sitzt mit im Grafikchip. Bei www.overclockingcard.de oder www.listan.de finden Sie eine gute Auswahl an leistungsfähigen Lüftern und Kühlern, die Sie gut für GeForce2-MX-200- oder -MX-400-Grafikkarten verwenden können. Wir haben einige unserer Übertaktungsversuche in einer Tabelle zusammengefasst, damit Sie ungefähr wissen, in welchem Maß Sie Ihre Karte übertakten können.

TIPP #4:

Treiberversionen

Den aktuellen Referenztreiber für alle Grafikkarten der GeForce-Serien finden Sie auf unserer Heft-CD/DVD. Der so genannte „Detonator v12.41" trägt das Microsoft-Prüfsiegel namens WHQL, was allerdings einen Nachteil hat. Bei vorherigen Treibern war über einen Trick der Zugang zu geheimen Menüs möglich. Bei Version 12.41 funktioniert dieser Trick nicht mehr. Schuld daran ist die Datei „nvcpl.dll" im Windows-Systemordner. Sie ist für die Anzeige der Registerkarten zuständig. Damit Coolbits wieder funktioniert, müssen Sie diese Datei mit einer älteren Version überschreiben (beispielsweise mit der nvcpl.dll des Detonator 12.10, ebenfalls auf der aktuellen Heft-CD/DVD). Mit diesem Trick können Sie zumindest die vertikale Synchronisation bei Direct3D-Spielen direkt über den Detonator regeln, von der Verwendung des Overclocking-Menüs raten wir jedoch dringend ab; externe Tools sind hier empfehlenswerter.

TIPP #5:

Bildqualität

Die Texturen im Spiel flimmern bei Ihnen und wirken vor allem in der Entfernung extrem trübe? Dann aktivieren Sie auf jeden Fall die trilineare Texturfilterung, sofern das Spiel diese Option anbietet. Das kostet selbst bei MX-Karten nur ein paar müde Frames weniger Leistung, sorgt aber für einen gleichmäßigen Verlauf der Texturen. Damit erreichen Sie, dass bei GeForce2/3-Karten Texturen in der Entfernung scharf bleiben statt immer verwaschener zu werden. Zuerst installieren Sie das Tool „Nvmax" und steuern in den Registerkarten von DirectX und OpenGL jeweils den Menüpunkt „Anisotropy" an. Je nach GeForce-Chipsatz können Sie sich nun zwischen verschiedenen Qualitätsstufen des anisotropischen Filterns entscheiden. Nur bei GeForce3-Karten sind alle drei Optionen auswählbar. Mit dem zweiten Punkt „32-Tap Trilinear" erreichen Sie schon einen sehr guten Schärfegrad bei nach hinten verlaufenden Texturen. Der Geschwindigkeitsverlust ist in diesem Fall selbst bei 1.024x768 (32 Bit) zu verschmerzen, er liegt bei ungefähr 10 Prozent. Bei allen anderen GeForce-Beschleunigern steht Ihnen nur der erste Punkt „16-Tap Trilinear" zur Verfügung. Eine Standard-MX-400 verliert hier in 16 Bit 5 bis 10 Prozent, in 32 Bit rund 25 bis 30 Prozent Leistung. Bei grafisch weniger aufwendigen Spielen wie **Clive Barker's Undying** sollten Sie die Option zumindest in 16 Bit aktivieren.

TIPP #6:

Gepackte Texturen

Wenn Sie die trilineare und anisotropische Texturfilterung aktivieren, geht Ihnen also Leistung verloren. Das manuelle Einschalten der Texturkompression macht das jedoch wieder wett. Wenn Texturen komprimiert werden, entlastet das die verwendete Speicherbandbreite. Das führt bei aufwendigen Grafikeinstellungen zu einer höheren Spielegeschwindigkeit. Leider können Sie die Texturkompression nicht einfach per Treiberoption generell erzwingen, sondern müssen dies im Spiel selbst erledigen. Bei **Q3**-Engine-Titeln wie **American McGee's Alice** oder **Heavy Metal F.A.K.K. 2** funktioniert dies über den Konsolenbefehl „r_ext_compress_textures 1". Anschließend geben Sie „vid_restart" ein. Der Lohn: Sie kommen beispielsweise bei einer MX-Karte fast wieder an die Framerates heran, die sonst bei schlechterer Texturfilterung und ohne Texturkompression erreicht werden. Leider weisen alle Chips der GeForce-Reihe einen Bug auf (vgl. PC Games 7/2001). Das Standard-Kompressionsformat verunstaltet manche Texturen erheblich, vor allem Objekte am Himmel. Die Lösung: Beim „Riva Tuner" wählen Sie die OpenGL-Einstellungen und wenden sich hier dem Punkt „Rendering Quality" zu. Aktivieren Sie „Enable DXT1 Quality Trick" und starten Sie das Spiel. Nun sehen die Texturen besser aus, dafür verlieren Sie unter 32 Bit knapp 10 Prozent Leistung gegenüber der Standard-Kompression.

TIPP #7:

GeForce3-Kantenglättung

Wenn Sie eine GeForce3 besitzen, haben Sie im Treibermenü die Wahl zwischen normaler Kantenglättung (2X), dem 4X-Anti-Aliasing und der speziellen „Quincunx"-Technik. Letztere arbeitet wesentlich flotter, hat aber Nachteile. Sie beschränkt sich auf die Glättung pixeliger Polygonkanten (reduziert also kein Texturflimmern) und verwischt die Texturen etwas. Im Detonator ist nur die 2X-Variante mit fünf Berechnungspunkten freigeschaltet, als Qualitätsfreak kann man sich jedoch auch die 4X-Version mit neun Punkten gönnen. Installieren Sie dazu den „Riva Tuner" von der Heft-CD/DVD und klicken Sie sich zu den Registerkarten „Direct3D" und „OpenGL" durch. Unter „Anti Aliasing" finden Sie die Option „2x2 9 tap", diese schaltet die höchste Quincunx-Qualitätsstufe ein. Beachten Sie bitte, dass Sie bei Direct3D-Spielen die Option „Force in all D3D applications" unbedingt aktivieren müssen. Der Rechenaufwand für GeForce3-Karten erhöht sich durch 4X-Quincunx enorm: Während in 800x600 (32 Bit) der Leistungsverlust noch gering ausfiel, brach unsere Testplatine in 1.024x768 (32 Bit) gegenüber der 2X-Variante (**Heavy Metal F.A.K.K. 2**) um über 50 Prozent ein. Bei **Clive Barker's Undying** war der Unterschied nicht so stark, das Spiel ist nicht derartig stark grafiklimitiert wie **Heavy Metal F.A.K.K. 2**. Unsere Empfehlung: Wer glatte Kanten bevorzugt, sollte das 4X-Quincunx bei Spielen mit vergleichsweise niedrigen Anforderungen an die Grafikkarte ausprobieren.

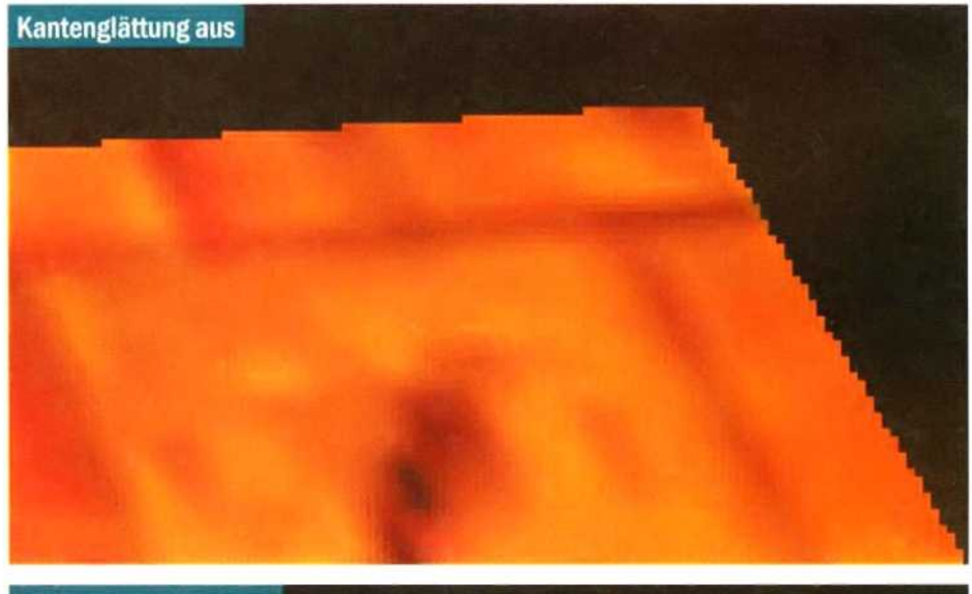
BERND HOLTMANN

3D-Spiele einstellen!

Unsere Tipps helfen Ihnen bei der Suche nach den richtigen 3D-Einstellungen für Ihre Grafikkarte.

Die folgenden Einträge tragen stark zur Grafikqualität von 3D-Spielen bei. Der Nachteil: Sie beeinträchtigen auch die Spielegeschwindigkeit. Für unsere Tuningmaßnahmen haben wir eine GeForce2 MX-400 mit 200 MHz Chip- und 166 MHz Speichertakt gewählt. Als Proband nahmen wir das **Q3**-Engine-Spiel **Heavy Metal F.A.K.K. 2**. Die Farbtiefe haben wir auf 32 Bit eingestellt, schließlich bietet **F.A.K.K. 2** zahlreiche Transparenzeffekte, die in 16 Bit unangenehme Farbfehler verursachen. Trilineares Filtern aktivierten wir ebenfalls, denn das Feature kostet kaum Geschwindigkeit und hilft bei der korrekten Texturdarstellung. Auf die Kantenglättung verzichteten wir dagegen, die Leistung bricht schon im halbherzigen 2x1-Modus ein. Bleibt noch die Frage der Auflösung und des anisotropischen Filterns. Ziel der Maßnahmen ist, zumindest knapp den grünen Spielbarkeitsbereich zu erreichen. Bei der Kombination aus 1.024x768 (32 Bit) und anisotropischem Filter gelingt dies nur, wenn man parallel die Grafikkarte übertaktet und die Texturkompression (DXT1) aktiviert. DXT3 ist aufgrund der schlechten Qualität nicht empfehlenswert. Voll spielbar ist **F.A.K.K. 2** nur in 800x600 (32 Bit), dann können Sie bis auf Kantenglättung alle qualitätssteigernden Maßnahmen ergreifen. Generell sollten Sie es vom Spiel und der 3D-Technik abhängig machen, welche der Einstellungen für Sie infrage kommen. Mithilfe des Game Launchers (www.guru3d.com) können Sie Spielen eigene Settings zuweisen.

Grafikfeature	Einzustellen	Auswirkungen
Trilineares Filtern	Direkt im Spiel	Qualität +/Leistung -
Anisotropisches Filtern	Per NVmax	Qualität +/Leistung -
Kantenglättung	Im Detonator/Riva Tuner	Qualität +/Leistung -
32 Bit Farbtiefe	Direkt im Spiel	Qualität +/Leistung -
Hohe Auflösung	Direkt im Spiel	Qualität +/Leistung -
Übertaktung	Per NVmax	Leistung +/Stabilität -
Texturkompression	Direkt im Spiel	Qualität -/Leistung +





KANTENGLÄTTUNG Oben sehen Sie einen vergrößerten Bildausschnitt ohne Kantenglättung. Darunter der Ausschnitt mit aktivierter GeForce3-Kantenglättung.

Soundcheck

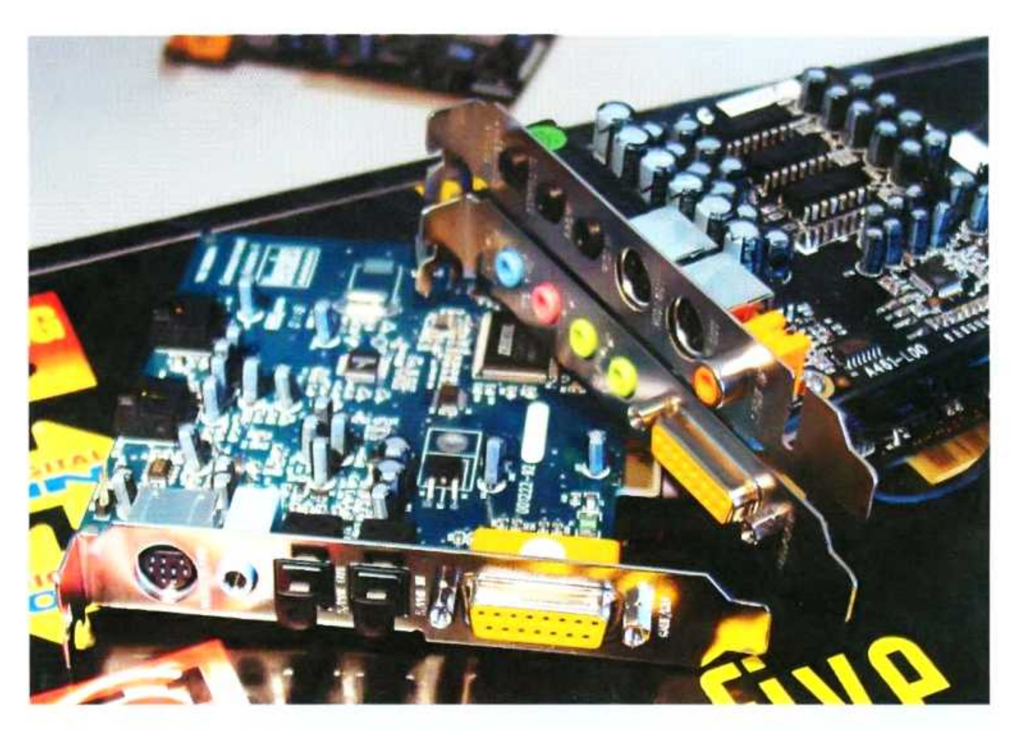
Brauchen Sie Dolby Digital oder nicht? Wir haben uns die neuen Soundkarten angeschaut und sagen Ihnen, worauf Sie beim Kauf wirklich achten müssen.



Stellen Sie sich folgende Situation vor: Sie sitzen vor Ihrem PC, um Sie herum ist es dunkel, lediglich der Bildschirm erhellt das Zimmer. Die Hand fest auf die Maus gepresst, ein Headset auf den Ohren und einen Gegner im Schussfeld: Sie spielen gerade **Counter-Strike**! Sie sind völlig gebannt von der Bildschirmaction. Haben Sie sich in einem solchen Moment jemals gefragt, wie gut der Spielesound rüberkommt? Wenn nein, dann müssen Sie eigentlich auch nicht weiterlesen, denn die aktuellen Verkaufsargumente für die neuen Soundkarten heißen nicht mehr „3D-Sound". Auch ältere Soundkarten beherrschen meistens einen der drei 3D-Klangstandards EAX, A3D oder DirectSound3D – der Unterschied zu den neuen Soundkarten liegt allerdings eindeutig bei den Anschlussmöglichkeiten. Die Soundkarten der nächsten Generation legen besonderen Wert auf digitale Ausgänge, die vor allem für DVD-Fans sehr interessant sind. Diese digitalen Ausgänge ermöglichen mit einem Dolby-Digital-5.1-Boxensystem einen sehr klaren und kraftvollen Sound. Dolby Digital ist der Klangstandard, den auch handelsübliche DVD-Player verwenden, um den Rundum-Klang eines Kinosaals auch im Wohnzimmer zu realisieren. Über digitale Schnittstellen können Sie aber auch ohne den geringsten Qualitätsverlust beispielsweise Musik vom PC auf Ihren Mini-Disc-Player kopieren – oder an die Hi-Fi-Anlage ausgeben.

Für DVD-Fans reizvoll ist die Fähigkeit der neuen Klangplatinen, den Dolby-Digital-Klang von DVD-Filmen direkt auf ihre PC-Boxen zu lenken. Bisher benötigte man dazu einen meist sehr teuren, separaten Decoder, an den man dann die fünf Raumklang-Boxen und den Subwoofer anschloss. Diese Zusatzanschaffung fällt nun weg. Dafür müssen Sie für dieses Soundkartenfeature allerdings ein analoges Soundsystem ohne Decoder und einen Software-DVD-Player anschaffen, der ebenfalls Dolby Digital unterstützt.

Wenn Sie fast ausschließlich in ferne Spielgalaxien abtauchen, dann sind die vielen Gimmicks rund um den digitalen Klang für Sie zurzeit sicherlich nicht interessant, denn es gibt derzeit kein Spiel, das den Dolby-Digital-5.1-Sound unterstützt. Der Grund ist einfach: Die große Datenmenge, die für den kinoreifen Raumklang benötigen würde, passt einfach nicht auf reguläre CDs. Da auch nicht jeder Spieler ein DVD-Laufwerk besitzt, kann es noch eine ganze Weile dauern, bis solche klanggewaltigen Spiele auf den Markt kommen. Wenn Sie sich heute also eine neue Sound-



Zwei Soundkarten im Blickpunkt

Hier stellen wir Ihnen zwei unserer Testkandidaten etwas genauer vor.

Hercules Gamesurround Fortissimo II

Die Fortissimo II von Hercules hat eine Menge zu bieten, darunter auch einen sehr reizvollen vorverstärkten Kopfhöreranschluss, den man hervorragend auf LAN-Partys einsetzen kann. Für Spieler interessant ist der 3D-Soundstandard EAX 2.0, weil er die 3D-Klangeffekte in unterstützten Spielen erweitert. Im Klangtest kam die Fortissimo II nur knapp an die SB Live! Player 5.1 heran. Ihr Sound klingt nicht so kräftig und lebendig wie bei der Konkurrenz von Creative. Was bleibt, ist trotzdem eine sehr gute Soundkarte, die durchaus eine Empfehlung wert ist.

Anubis Typhoon Acoustic five

Die Acoustic five von Anubis ist ebenfalls ein Anschlussmeister, beansprucht aber gleich zwei Blendbleche, um alle Schnittstellen unterzubringen. Mit der Unterstützung von EAX 1.0 sowie A3D 1.0 ist sie für 3D-Spielewelten gerade gut genug gewappnet. DVD-Fans haben allerdings mehr von der Karte als Spieler: Per Software-DVD-Player (fehlt leider) dekodiert die Karte das Dolby-Digital-Signal von DVD-Filmen und gibt dieses auf bis zu sechs analogen Boxen aus. Entsprechende Soundsysteme gibt es unter anderem von Genius und Creative. Die restlichen Eigenschaften und Ausstattungsmerkmale kommen über gutes Mittelmaß nicht hinaus. Die Karte klingt gut, der Sound kommt klar und kräftig rüber. 3D-Klangeffekte wie zum Beispiel Hall und Wassergeräusche wirkten sehr realistisch. Eine gute Einsteigerkarte!



SOUND IN 3D In American McGee's Alice können Sie verschiedene 3D-Soundstandards auswählen – natürlich müssen diese auch von Ihrer Soundkarte unterstützt werden.



KLANG-GESCHOSS Auch im Ego-Shooter Serious Sam können sich Soundkarten mit EAX-Unterstützung so richtig auslassen – am besten mit einem 4.1-Boxensystem.

karte kaufen wollen, müssen Sie nicht unbedingt mehrere hundert Mark investieren!

In den Händlerregalen finden Sie eine breite Palette an guten bis sehr guten Produkten. In unserer Rangliste liegt die SoundBlaster-Serie von Creative ganz vorne. Der aktuellste Vertreter der Soundkarten-Familie heißt SB Live! Player 5.1 – wohl die beste Karte für Spieler. Sie unterstützt alle gängigen 3D-Soundstandards, klingt fantastisch und verfügt über einen sehr leistungsfähigen Soundchip. Der Vorsprung, den Creative durch den EMU10K1-Soundchip gegenüber der Klangkonkurrenz hat, wird aber immer kleiner. Mittlerweile können andere Soundchips fast ebenso viel wie die Soundkartenkrönung von Creative.

Im 3D-Soundbereich hat sich bei den Karten der neuen Generation nicht viel getan: Fast alle Karten unterstützen die gleichen Standards. Bei unserem Test haben wir die Soundkarten mit aktuellen Spielen analysiert und dabei auch verschiedene Einstellungen berücksichtigt. Die Platinen erreichten in 3D-Spielen allesamt nahezu gleiche Werte – das beruhigt.

A3D und EAX klingen gut. Der 3D-Sound **bremst aber Ihren PC um bis zu zehn Prozent aus.**

Aber: Zugeschalteter 3D-Sound bremst Ihren PC aus. Sie verlieren rund zehn Prozent der Komplettleistung! Allerdings gibt es Folgendes zu beachten: Fordert ein Spiel mehr Ressourcen (zum Beispiel Hardware-Stimmen) für die 3D-Berechnung als vorhanden, wird automatisch der Hauptprozessor wieder mit in die Berechnung eingebunden. Das hat die Konsequenz, dass die Bildwiederholfrequenz steigt, aber die Soundqualität schlechter wird.

Je nach Spiel haben Sie bei den Optionen meist die Möglichkeit, Soundfunktionen ein- und auszuschalten, was teilweise gravierenden Einfluss auf die Bildwieder-

Alle getesteten Soundkarten im Detail



Name:	SoundBlaster Live! Player 5.1	Gamesurround Fortissimo II	Digital-XG Gold
Hersteller:	Creative	Hercules	Hoontech
Info-Telefon:	069-66982900	09123-96580	07152-938880
Website:	www.europe.creative.com	www.hercules.com	www.hoontech.de
Preis:	Ca. DM 200,-	Ca. DM 159,-	Ca. DM 150,-
Audio-Eingänge:	Mikrofon, Line-In, CD-In, S/P-DIF	Mikrofon, Line-In, CD-In, S/P-DIF	Mikrofon, Line-In, CD-In, S/P-DIF
Audio-Ausgänge:	3x Line-Out, MIDI, S/P-DIF	2 x Line-Out, MIDI, S/P-DIF (optisch)	2x Line-Out, MIDI, S/P-DIF
Zusätzliche Features:	Aufrüstung mit Live!-Rack möglich	Kabelverteiler mit Audioschnittstellen	Keine s. S. 179
Software:	Live!Ware, umfangreiches Softwarepaket	Control Center, PowerDVD 3 (Probeversion)	Yamaha Studio
3D-Sound:	EAX 1.0 + 2.0 und A3D 1.0	EAX 1.0 + 2.0 und A3D 1.0	EAX 1.0 und A3D 1.0
Wertung:	**94%**	**92%**	**90%**
Kommentar:	**Die teuerste Soundkarte am Markt. Hervorragende Leistung hat ihren Preis.**	**Die Fortissimo II ist eine sehr gute Soundkarte mit überzeugenden Features – alles drin, alles dran.**	**Eine gute Soundkarte mit so vielen Anschlüssen, dass ein Slotblech nicht ausreicht.**



EAX-SCHNECKE Unter 600 MHz sollten Sie in Tribes 2 den 3D-Soundstandard EAX nicht aktivieren, denn er bremst aus.



GIGANTISCH Wenn diese niedlichen Meccs aus Giants: Citizen Kabuto loslegen, hören Sie die Geschosse dank EAX nicht nur von vorne – ein 4.1-Boxensystem vorausgesetzt.

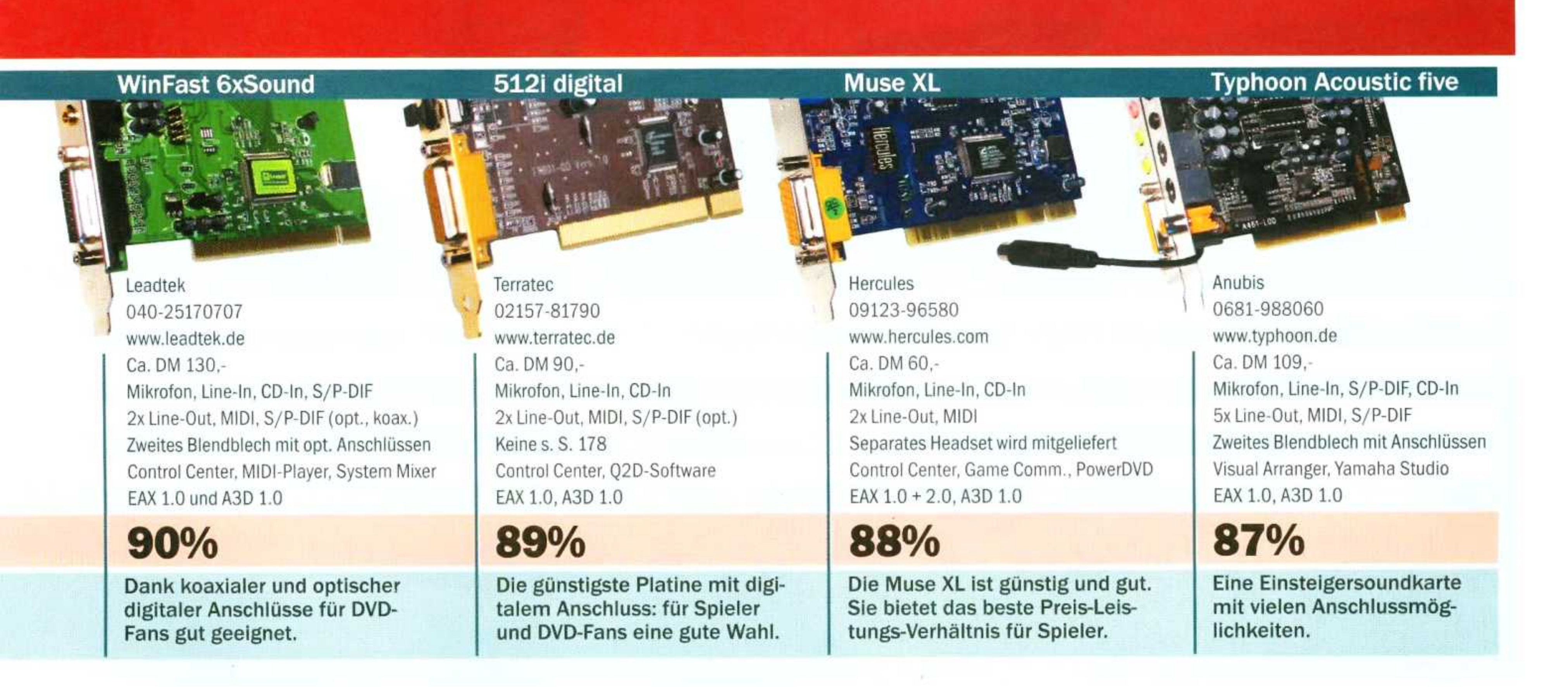
holrate des Spiels hat. Im Action-Adventure **Heavy Metal F.A.K.K. 2** können Sie beispielsweise zwischen drei möglichen Ausgaben wählen: Software (ohne 3D-Klang), EAX- oder A3D-Sound. Der Softwaremodus hat einen großen Nachteil: Wenn Sie ihn aktivieren, muss der Hauptprozessor Ihres PCs die Soundeffekte selbst berechnen. Das führt wiederum zu Leistungseinbußen von bis zu 20 Prozent. Darüber hinaus ist auch die Klangqualität nicht so gut wie bei den anderen beiden Alternativen.

Im Fall von **F.A.K.K. 2** sollten Sie die EAX-Funktion auf jeden Fall einschalten, wenn Ihre Soundkarte diesen Standard unterstützt. Bei Tests wurde sehr deutlich, dass dem Hauptprozessor hierbei einiges an Arbeit abgenommen wird – im Vergleich zum Softwaremodus ergibt sich ein Unterschied von rund zehn Prozent. Bei **Undying** besteht so gut wie kein Unterschied zwischen Software- und den 3D-Klangmodi. Das ist auf die verwendete **Unreal**-Engine zurückzuführen, denn auch bei **Unreal Tournament** und **Deep Space Nine: The Fallen** zeigte sich uns dieses Bild – allesamt Spiele auf Basis derselben Engine. BERND HOLTMANN

Unsere Kaufberatung

Welche Soundkarte brauchen Sie? PC Games gibt Ihnen praktische Tipps bei der Auswahl Ihrer zukünftigen Soundplatine.

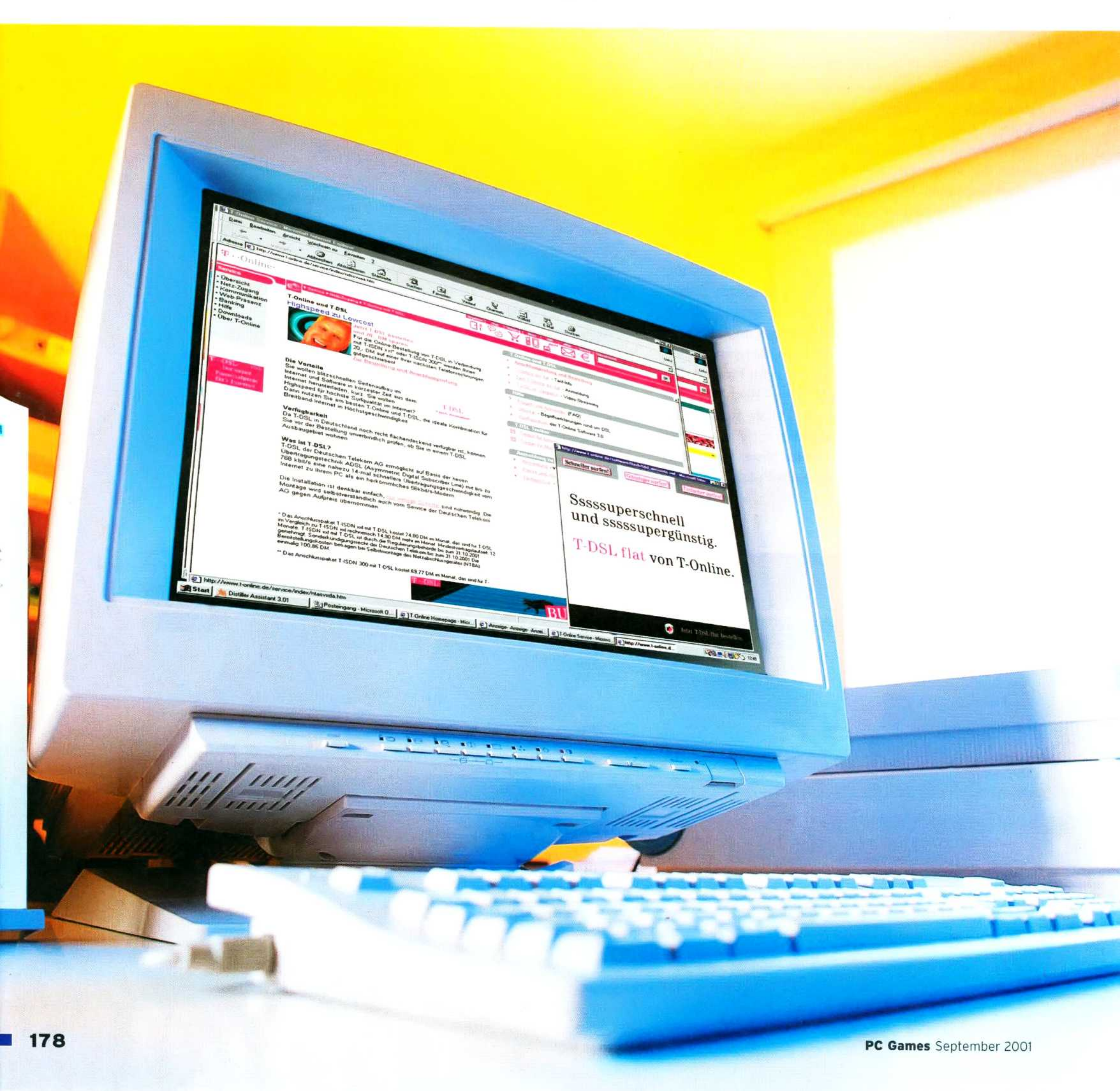
Wenn Sie Ihre neue Soundkarte für Spiele verwenden wollen und kein Boxensystem mit einem digitalen Audio-Eingang besitzen, dann können Sie auf die teuren digitalen Ein-und Ausgänge bei einer Soundkarte verzichten. Digital-Eingänge an Boxen sind meist mit dem Kürzel „Digital-In" gekennzeichnet. Zwei analoge Stereo-Ausgänge (Front und Rear) reichen vollkommen aus, um aktuellen 3D-Spielesound auf einem analogen 4.1-Boxensystem darstellen zu können. Natürlich können Sie daran auch normale Stereo-Boxen ohne Probleme anschließen. Auf digitale Ausgänge sollten Sie Wert legen, wenn Sie häufiger DVD-Filme am PC anschauen oder einen Mini-Disc-Player mit Songs füttern wollen. Eine Dolby-Digital-Soundanlage würde Ihr Wohnzimmer dann in ein Heimkino verwandeln. Die Soundkarten von Creative, Leadtek und Typhoon können zudem auch 5.1-Sound analog auf ein angepasstes Soundsystem ausgeben. Allerdings benötigen Sie zusätzlich zum Boxensystem einen 5.1-Software-DVD-Player – und das wird dann zu einem teuren Extra.

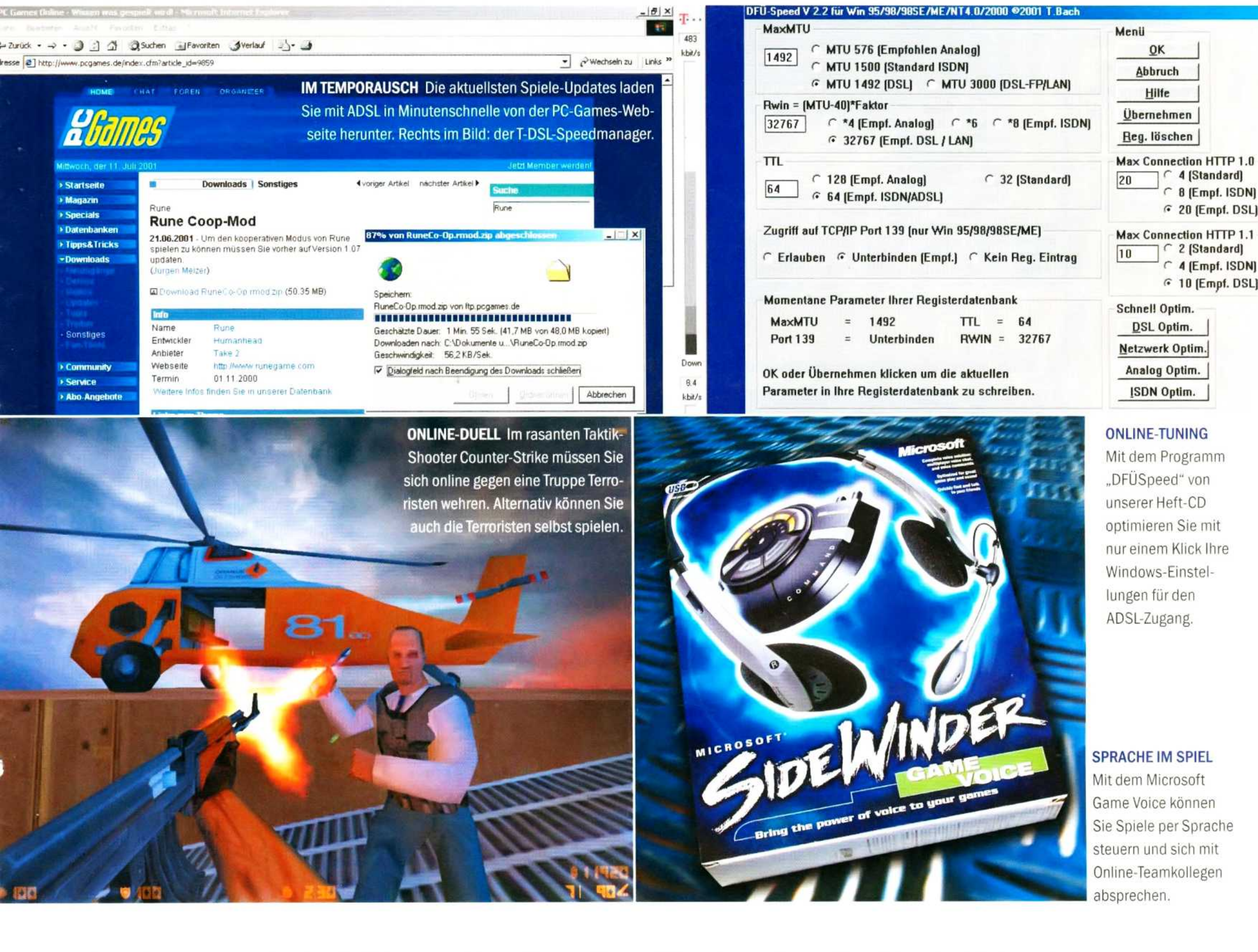


WinFast 6xSound	512i digital	Muse XL	Typhoon Acoustic five
Leadtek	Terratec	Hercules	Anubis
040-25170707	02157-81790	09123-96580	0681-988060
www.leadtek.de	www.terratec.de	www.hercules.com	www.typhoon.de
Ca. DM 130,-	Ca. DM 90,-	Ca. DM 60,-	Ca. DM 109,-
Mikrofon, Line-In, CD-In, S/P-DIF	Mikrofon, Line-In, CD-In	Mikrofon, Line-In, CD-In	Mikrofon, Line-In, S/P-DIF, CD-In
2x Line-Out, MIDI, S/P-DIF (opt., koax.)	2x Line-Out, MIDI, S/P-DIF (opt.)	2x Line-Out, MIDI	5x Line-Out, MIDI, S/P-DIF
Zweites Blendblech mit opt. Anschlüssen	Keine s. S. 178	Separates Headset wird mitgeliefert	Zweites Blendblech mit Anschlüssen
Control Center, MIDI-Player, System Mixer	Control Center, Q2D-Software	Control Center, Game Comm., PowerDVD	Visual Arranger, Yamaha Studio
EAX 1.0 und A3D 1.0	EAX 1.0, A3D 1.0	EAX 1.0 + 2.0, A3D 1.0	EAX 1.0, A3D 1.0
90%	**89%**	**88%**	**87%**
Dank koaxialer und optischer digitaler Anschlüsse für DVD-Fans gut geeignet.	**Die günstigste Platine mit digitalem Anschluss: für Spieler und DVD-Fans eine gute Wahl.**	**Die Muse XL ist günstig und gut. Sie bietet das beste Preis-Leistungs-Verhältnis für Spieler.**	**Eine Einsteigersoundkarte mit vielen Anschlussmöglichkeiten.**

T-DSL für alle!

Internet ist eine feine Sache – vorausgesetzt, es ist schnell. Wir stellen Ihnen den **turboschnellen Technikstandard ADSL** vor und sagen Ihnen, ob sich der Umstieg lohnt!





IM TEMPORAUSCH Die aktuellsten Spiele-Updates laden Sie mit ADSL in Minutenschnelle von der PC-Games-Webseite herunter. Rechts im Bild: der T-DSL-Speedmanager.

ONLINE-DUELL Im rasanten Taktik-Shooter Counter-Strike müssen Sie sich online gegen eine Truppe Terroristen wehren. Alternativ können Sie auch die Terroristen selbst spielen.

ONLINE-TUNING Mit dem Programm „DFÜSpeed" von unserer Heft-CD optimieren Sie mit nur einem Klick Ihre Windows-Einstellungen für den ADSL-Zugang.

SPRACHE IM SPIEL Mit dem Microsoft Game Voice können Sie Spiele per Sprache steuern und sich mit Online-Teamkollegen absprechen.

Nichts nervt mehr, als zehn Minuten auf den Aufbau einer überladenen Webseite zu warten. Das kann einem den letzten Nerv rauben, vor allem wenn im Hintergrund der Freund darauf wartet, dass man endlich fertig wird. „Nur noch einen Moment ...". Aber wie kommt es, dass das Internet bei Ihnen so lahm ist? Besonders wichtig in diesem Zusammenhang ist der Begriff der Bandbreite, denn er beschreibt die Geschwindigkeit, mit der Daten übertragen werden können. Je höher also die Bandbreite Ihrer Internetverbindung, desto schneller können sich beispielsweise Webseiten aufbauen oder sind Ihre Downloads erledigt. Die Geschwindigkeit spielt auch eine große Rolle, wenn Sie gerne über das Internet

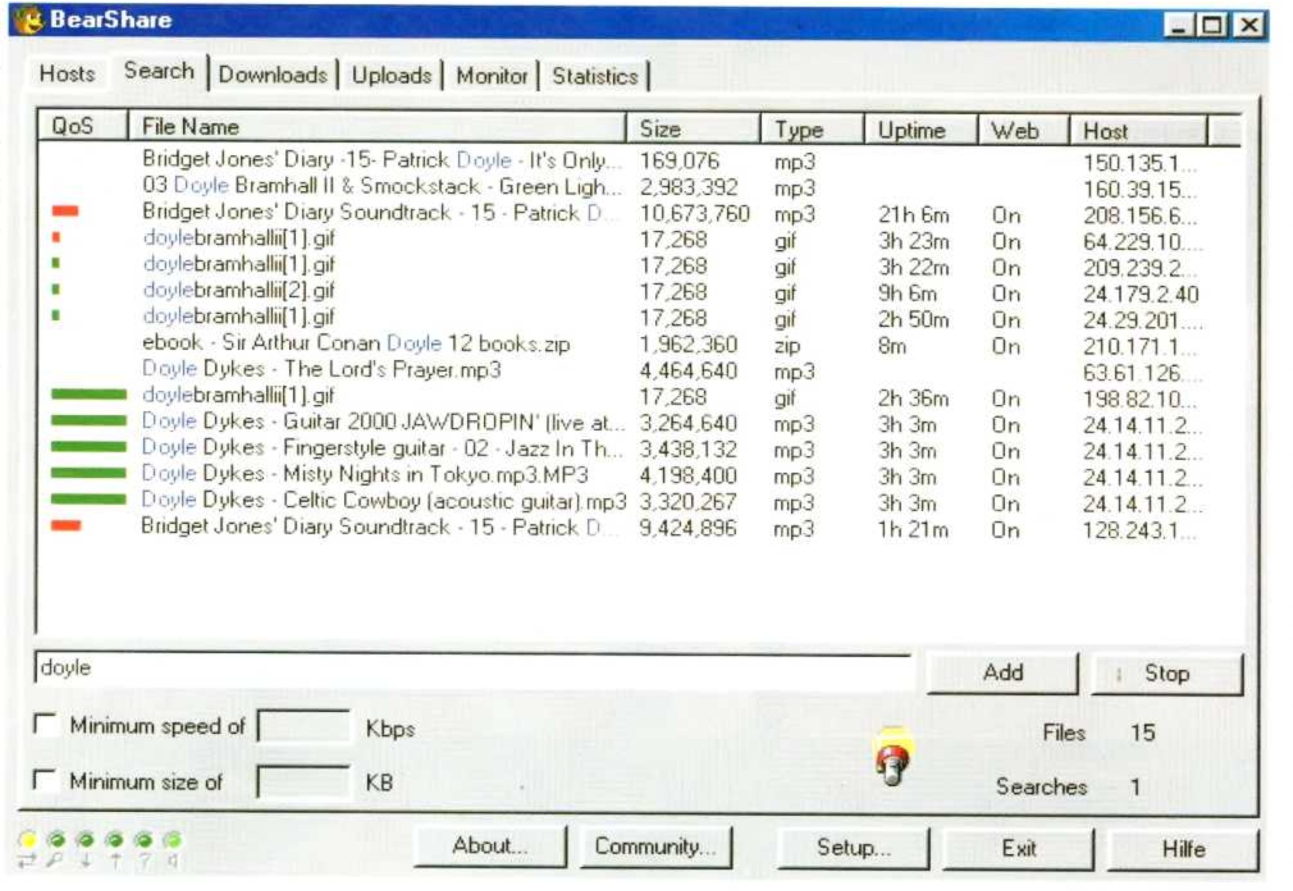
ADSL-Flatrates **im Überblick**

Welche Flatrate kostet wie viel? Wir haben Ihnen die wichtigsten Infos der größten ADSL-Anbieter Deutschlands zusammengetragen.

Anbieter	Telekom	Telekom	Arcor	Arcor	Mobilcom
Name	T-DSL	T-DSL	DSL-Flat 768	DSL-Flat 768	Highspeed-DSL-Flatrate
Per Analog oder ISDN	Analog	ISDN	Analog	ISDN	ISDN
Einrichtungsgebühr	min. DM 150,-	min. DM 150,-	DM 149,-	DM 99,-	DM 99,-
Grundgebühr *	DM 49,-	DM 49,-	DM 49,-	DM 49,-	DM 59,
Mindestlaufzeit	12 Monate	12 Monate	3 Monate	3 Monate	6 Monate
Webseite	www.telekom.de	www.telekom.de	www.arcor.net	www.arcor.net	www.mobilcom.de

* Ohne Grundgebühr des Telefonanschlusses

Die Anbieter koppeln den DSL-Anschluss mit dem Telefonanschluss. Wenn Sie detailliertere Informationen zu lokalen DSL-Anbietern in Ihrer Gegend suchen, dann schauen Sie sich auf den zwei Webseiten www.billigeronline.de oder www.onlinekosten.de um.



SONG-QUELLE „BearShare" durchsucht die Rechner anderer Mitglieder über das Internet nach beliebigen Dateien. Mit ADSL wird diese Art des Downloads erst reizvoll.

zum Beispiel **Diablo 2** oder **Counter-Stike** gegen Freunde in anderen Städten oder Ländern spielen wollen.

Hardwaretechnisch gibt es mehrere Möglichkeiten, ins Internet zu kommen. Sehr einfach, allerdings auch nicht sehr schnell, geht es über ein so genanntes Modem (MOdulator/DEModulator). Dies ist ein Zusatzgerät, das Sie mit einem regulären, analogen Telefonanschluss und dem PC verbinden. Die maximale Bandbreite (Siehe Extrakasten „Internet – wie schnell geht's?") ist nicht sehr berauschend und taugt höchstens für Online-Strategiespiele, bei denen es nicht so sehr auf die Reaktionszeit ankommt – zudem variiert sie, je nach Leitungsqualität.

Eine andere Möglichkeit ist die Verbindung über einen ISDN-Anschluss. Dazu benötigen Sie eine interne Steckkarte, wie beispielsweise die Fritz!Card von AVM (www.avm.de). Diese bauen Sie in den PC ein und verbinden sie mit Ihrem ISDN-Anschluss. Schon können Sie mit der zwei- bis vierfachen Geschwindigkeit eines Modems und fester Bandbreite zum Internet-Provider surfen. Besonders interessant ist die Tatsache, dass Sie eine zweite Telefonleitung auch für die Datenübertragung einspannen können (Kanalbündelung) oder noch telefonisch erreichbar sind.

ADSL dagegen ist anders. ADSL ist schneller! Es ist der erste Highspeed-Internetanschluss, der auch für Privatkunden erschwinglich ist. Wenn Ihnen die eingangs erwähnte Situation bekannt vorkommt, dürften Sie ADSL zu schätzen wissen, denn damit surfen Sie mit bis zu zwölffacher (!) ISDN-Geschwindigkeit. Alle Daten, die Sie selbst versenden wollen, werden immerhin mit doppelter ISDN-Geschwindigkeit übertragen. Damit eignet sich ADSL in erster Linie für den Import von Daten.

Ganz wichtig: DSL können Sie sowohl mit einem regulären als auch mit einem ISDN-Telefonanschluss nutzen, da es auf die normalen Kupferleitungen zurückgreift, die im Telefonnetz verwendet werden. Für Vieltelefonierer ist es vor allem interessant, dass die ADSL-Datenübermittlung keine eigene Telefonleitung verwendet. So können Sie auch mit einem analogen Telefonanschluss noch telefonieren, während Sie mit einer Höllengeschwindigkeit durch das Internet surfen.

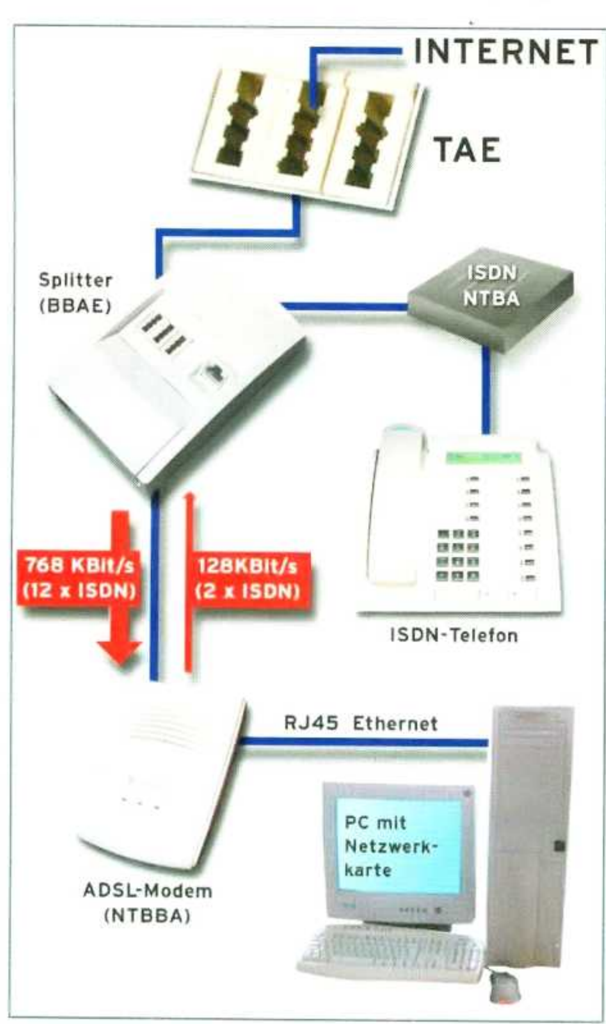
Internet – **wie schnell geht's?**

Wir zeigen Ihnen, wie schnell Sie mit den drei verschiedenen Übertragungsmöglichkeiten im Internet surfen können.

	Download (Bit/Sek.)	Upload (Bit/Sek.)	Telefonanschluss
56k-Modem	max. 56.000	max. 33.600	Analog
ISDN	max. 64.000	max. 64.000	ISDN
ISDN-Kanalbündelung	max. 128.000	max. 128.000	ISDN
ADSL	max. 768.000	max. 64.000	ISDN
ADSL	max. 768.000	max. 128.000	ISDN-Kanalbündelung

Wie richte ich **ADSL ein?**

Wir erklären Ihnen, wie Sie die ADSL-Gerätschaften verbinden müssen, um in den Genuss vom ultraschnellen ADSL-Internetzugang zu kommen.



Nicht nur die Telekom bietet einen ADSL-Anschluss an. Dennoch sind auch bei Anbietern wie Arcor und Mobilcom die technischen Grundlagen gleich. Auch wenn Sie ADSL mit einem analogen Telefonanschluss benutzen könnten, sind die meisten Angebote in Kombination mit einem ISDN-Anschluss beim gleichen Anbieter vergleichsweise günstig. Die Installation der ganzen ADSL-Anlage ist eigentlich sehr einfach. Mit unserer Hilfe können Sie sich das Geld für den Besuch des Telekom-Technikers sparen. Als Erstes müssen Sie den Splitter (BBAE) an Ihre herkömmliche Telefondose anschließen. Dieser Splitter trennt die unterschiedlichen Frequenzbereiche Ihrer Telefonleitung. An diesen Splitter schließen Sie die Telefonanlage an. Ein zweiter Anschluss wird für das NTBBA zur Verfügung gestellt. Achten Sie darauf, dass das Gerät permanent mit Strom versorgt wird. Nach einem Stromausfall muss der NTBBA neu initialisiert werden. Wartungsarbeiten und Updates werden automatisch durchgeführt. Bei der Verbindung vom Modem zur Netzwerk-Karte achten Sie darauf, dass Sie ein Kabel verwenden, bei dem die Belegungen 1:1 durchgeschaltet werden.

Alternative Software

Wenn Sie das Telekom-Angebot T-DSL benutzen, dann sind Sie nicht notwendigerweise auf die mitgelieferte Software angewiesen. Das Tool „RASPPPOE" ermöglicht es Ihnen, Ihre Netzwerkkarte und die daran angeschlossene DSL-Hardware als reguläres Modem im DFÜ-Netzwerk zu betreiben. Sie finden Sie als gepackte ZIP-Datei unter http://user.cs.tu-berlin.de/~normanb/. Mit dem Programm WinZip von unserer Heft-CD/DVD entpacken Sie das Programm. Klicken Sie sich über „Start", „Einstellungen", „Systemsteuerung" zum Eintrag „Netzwerk" durch. In der Registerkarte „Konfiguration" klicken Sie auf „Hinzufügen" und anschließend auf „Protokoll". Wählen Sie den Schalter „Diskette" an und tragen Sie hier den Ordner ein, in dem Sie die Dateien zuvor entpackt haben. Wählen Sie eine beliebige .inf-Datei aus dem Ordner aus, klicken Sie auf „OK" und die Installation des DSL-Treibers beginnt. Anschließend starten Sie den Rechner neu. Wechseln Sie in den Raspppoe-Ordner und starten Sie die Datei „RASPPPOE.EXE". Nach einem Klick auf „Query Avaible Services" sucht das Programm nach verfügbaren DSL-Diensten. Bei einer Fehlermeldung ist der Treiber entweder nicht korrekt installiert oder Ihre DSL-Leitung ist noch nicht freigeschaltet. Im Normalfall erscheint jetzt aber ein Fenster, das Ihnen den Namen der DSL-Vermittlungsstelle anzeigt. Klicken Sie auf „Create a Dial-Up Connection for the selected Adapter", um in Ihrem DFÜ-Netzwerk einen DSL-Eintrag zu erstellen. Nun müssen Sie lediglich noch Ihre Login-Daten eintragen. Über den Explorer wechseln Sie nun in den Ordner „DFÜ-Netzwerk" und wählen den erstellten Eintrag an. Als Benutzernamen geben Sie Folgendes ein: Ihre Anschlusskennung, gefolgt von Ihrer T-Online-Nummer und dem Eintrag „0001@t-online.de" – ohne Leerzeichen. Besteht Ihre T-Online-Nummer aus weniger als 12 Zahlen, dann setzen Sie noch eine Raute („#") vor die „0001@t-online.de". Als Passwort geben Sie Ihr T-Online-Passwort ein. **Viel Spaß!**

Fragen und Antworten

Wir beantworten Ihnen die wichtigsten Fragen rund um ADSL.

Frage: Was ist ADSL?
Antwort: Die Abkürzung steht für „Asymmetrical Digital Subscriber Line", was zu Deutsch in etwa „Asynchroner digitaler Teilnehmeranschluss" bedeutet. Das „Asymmetrical" beschreibt dabei die unterschiedliche Sende- und Empfangsgeschwindigkeit, denn per ADSL können Sie schneller Sachen aus dem Internet downloaden als senden.

Frage: Wo ist der Unterschied zwischen ADSL und T-DSL?
Antwort: ADSL heißt die verwendete Technik – auch die Deutsche Telekom verwendet für Ihren Highspeed-Internetzugang ADSL. Für die Vermarktung wählte die Telekom den Namen „T-DSL".

Frage: Kann ich AOL weiterhin über einen DSL-Anschluss verwenden?
Antwort: Ja, können Sie. Wenn Sie sich eingewählt haben, starten Sie die AOL-Software und wählen unter Verbindungen dann „TCP/IP" aus.

Frage: Ich kann mit DSL mit bestimmten Webseiten keine Verbindung herstellen. Kann ich die Verbindung zur Telekom irgendwie testen?
Antwort: Auf dieser Webseite der Telekom (http://194.25.15.212/) können Sie mehrere Testdateien von bis zu 100 MByte Größe testweise herunterladen, um zu schauen, ob die Verbindung zur Telekom wirklich harkt.



TRICKREICH Das kleine Tool „AC Plug" von www.iopus.com verhindert den Verbindungsabbruch zu Ihrem Internetprovider, wenn Sie eine Flatrate benutzen.

Als Hardwarevoraussetzung für ADSL benötigen Sie lediglich eine Netzwerkkarte (10 MBit), die ca. 30 bis 40 Mark kostet. Die restliche Hardware erhalten Sie direkt von Ihrem ADSL-Anbieter. Anhand unseres Diagramms im Extrakasten „DSL mit einem ISDN-Anschluss" können Sie sehen, wie Sie die Hardware anschließen müssen. Damit ersparen Sie sich nicht nur den Besuch eines Telekom-Mitarbeiters, sondern auch die dabei anfallende Anschlussgebühr. Zwei Geräte sind notwendig, um ADSL zu installieren. Als Erstes benötigen Sie einen so genannten „Splitter". Diese Breitband-Anschlusseinheit (BBAE) trennt die Signale für ISDN und ADSL. Bei den Basisanschlüssen werden über die gleiche Leitung auf verschiedenen Frequenzbereichen die Signale gesendet. An diesen Verteiler schließen Sie Ihre Telefonanlage und das ADSL-Modem an. Da die beiden Systeme auf verschiedenen Frequenzbereichen arbeiten, können Sie beide Anschlüsse auch völlig eigenständig nutzen. ADSL kostet Sie somit keinen ISDN-Kanal. Das an den BBAE angeschlossene ADSL-Modem (NTBBA) ist dann für die Decodierung des Signals verantwortlich. Dabei können die aktuellen Geräte weit mehr als die von der Telekom angebotenen 786 KBit/s verwirklichen. Das Tempo der DSL-Verbindung wird einzig und allein durch die Vermittlungsstelle vorgegeben.

Um die Netzwerkkarte einzubauen, fahren Sie Ihren PC herunter und ziehen den Stromstecker vom PC ab. Schrauben Sie das Gehäuse auf und suchen Sie einen freien PCI- oder ISA-Steckplatz. Jetzt stecken Sie die Karte fest in die Kerbe, verschrauben das Ganze und schließen den PC wieder an. Die Netzwerkkarte verbinden Sie dann – wie im Extrakasten „Wie richte ich ASDL ein?" beschrieben – mit der restlichen Hardware.

Beim nächsten Start wird die Netzwerkkarte erkannt und Sie müssen die Treiber von der mitgelieferten Treiber-CD/-Diskette installieren. Nach einem Neustart ist die Hardware treiberseitig versorgt – nun müssen Sie nur noch die Software konfigurieren. Allen T-DSL-Neueinsteigern empfehlen wir die T-Online-Software von der mitgelieferten CD. Bei der Installation werden Sie kaum mit technischen Details belästigt, da sie fast automatisch abläuft. Windows-Erfahrenen erklären wir im Extrakasten „Alternative Software", wie Sie den T-DSL-Anschluss auch manuell ohne T-Online-Software einrichten können.

Der ADSL-Internetzugang der Telekom verwendet ein Verfahren, um etwaige Übertragungsfehler zu korrigieren. Diese Korrekturtechnik nennt sich „Interleaving" und wird standardmäßig bei jedem T-DSL-Anschluss eingesetzt. Spieler von actionlastigen Onlinespielen haben durch diese Fehlerkorrektur allerdings einen Nachteil, denn sie verzögert die Reaktionszeit (Ping) etwas.

Wenn Sie den Anschluss erst einmal eingerichtet haben, sollten Sie zunächst die Internetverbindung für den ADSL-Zugang optimieren. Mit dem Freeware-Programm „DFÜ-Speed" von Thomas Bach (auf Heft-CD/DVD) können Sie die internen Übertragungseinstellungen von Windows für Modem, ISDN und sogar für Ihren neuen DSL-Anschluss maßschneidern.

BERND HOLTMANN

Windows-Tuning

Unsere **fünf Windows-Tipps** machen Ihnen das Leben mit Ihrem Betriebssystem wesentlich leichter.

Egal, ob Ihr Windows zu langsam ist, Sie den DMA-Modus nicht aktivieren können oder die 3D-Brille nicht richtig funktioniert – wir liefern Ihnen die optimale Lösung für diese und andere alltägliche PC-Probleme.

TIPP #1

WinMe und die Registry

Durch ständige Installationen kann die Windows-Registrierungsdatei – das Herz des Betriebssystems – bis auf mehr als fünf Megabyte Größe anwachsen. Das bremst den Rechner natürlich aus. Unter den Betriebssystemen Windows 95/98 können Sie unnötige Einträge in dieser Datei entfernen, indem Sie im DOS-Modus starten und dann „scanreg/fix" eingeben und bestätigen. Unter Windows Millennium funktioniert dieser Trick allerdings nicht. Legen Sie zunächst eine Sicherheitskopie der Datei an. Dazu starten Sie über „Start", „Ausführen" das Programm „regedit". Im Menüeintrag „Registrierung" wählen Sie die Option „Registrierung exportieren" aus. Nun können Sie die Sicherheitskopie in einem Verzeichnis Ihrer Wahl speichern. Beenden Sie den Registrierungseditor und rufen Sie unter „Start" – „Programme" – „Zubehör" die Eingabeaufforderung auf. In dem erschienen DOS-Fenster geben Sie „scanregw/fix" ein und bestätigen mit „Enter", anschließend bestätigen Sie die Meldung mit „OK". Im besten Falle wird Ihr Windows Millennium durch die Abmagerungskur nach einem Neustart schneller laufen.

TIPP #2

Trickreicher DMA

Viele Mainboard-Hersteller verbauen auf den Hauptplatinen zusätzliche Chips, die sich um den Datenverkehr zu Festplatten kümmern, obwohl sich im Mainboard-Chipsatz bereits ein solcher IDE-Controller befindet. Wenn Ihr PC zu langsam erscheint, sollten Sie nachsehen, ob die Laufwerke den flotten DMA-Modus verwenden. Klicken Sie dazu einfach mit der rechten Maustaste auf das Arbeitsplatzsymbol und wählen Sie „Eigenschaften" aus. Anschließend klicken Sie auf die Registerkarte „Geräte-Manager", dann auf das Plus vor „Laufwerke" und doppelt auf Ihre Festplatte. Wenn die Festplatte allerdings über einen zusätzlichen Controller angeschlossen ist, finden Sie in der Registerkarte „Einstellungen" die Option „DMA" nicht. In welchem Betriebsmodus arbeitet die Festplatte nun? Die Antwort ist ganz einfach: Der Controller betreibt das Laufwerk




BACKUP Bevor Sie die wichtige Registrierungsdatei Ihres Windows mit unserem Tipp #1 abspecken, sichern Sie sie zuerst auf Ihre Festplatte.

ANGEPASST Über eine hinzugefügte Verknüpfung im Ordner „Send to" können sie Dateien an ein beliebiges Laufwerk schicken.

DMA IST DA Auch wenn Sie bei den Eigenschaften Ihrer Festplatte den DMA-Modus nicht einschalten können, ist er dennoch aktiv.

im schnellstmöglichen Modus, welchen die angeschlossene Festplatte unterstützt. Demnach wird der DMA-Modus immer bei einem geeigneten Laufwerk automatisch aktiviert, er kann nur nicht abgeschaltet werden.

TIPP #3

3D-Brille in Aktion

Damit Sie mit der 3D-Brille Revelator von Elsa dreidimensionale Bilder genießen konnten, mussten Sie bisher auf Tweak-Tools oder auf einen alten Elsa-Treiber zurückgreifen. Doch inzwischen ist ein separater Stereo-Treiber für alle Detonatorversionen ab 10.50 erschienen. Entpacken Sie einfach die .zip-Datei von unserer Heft-CD, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Datei „nvstereo.inf" und wählen Sie im erscheinenden Kontextmenü „Installieren". Anschließend finden Sie in den „Eigenschaften der Anzeige" – „Einstellungen" – „Weitere Optionen" die neue Registerkarte „Stereo Properties". Hier können Sie alle notwenigen Einstellungen vornehmen. Ein besonderes Feature finden Sie unter „Games Configurations ...", Sie können dort für rund 100 Spiele Einstellungen speichern und Tastenkombinationen aktivieren. Der Stereo-Support funktioniert mit allen gängigen 3D-Brillen von Asus oder Elsa, wobei nur die beiden Microsoft-Betriebssysteme Windows 9x und Me unterstützt werden.

TIPP #4

Erweitertes „Senden an"

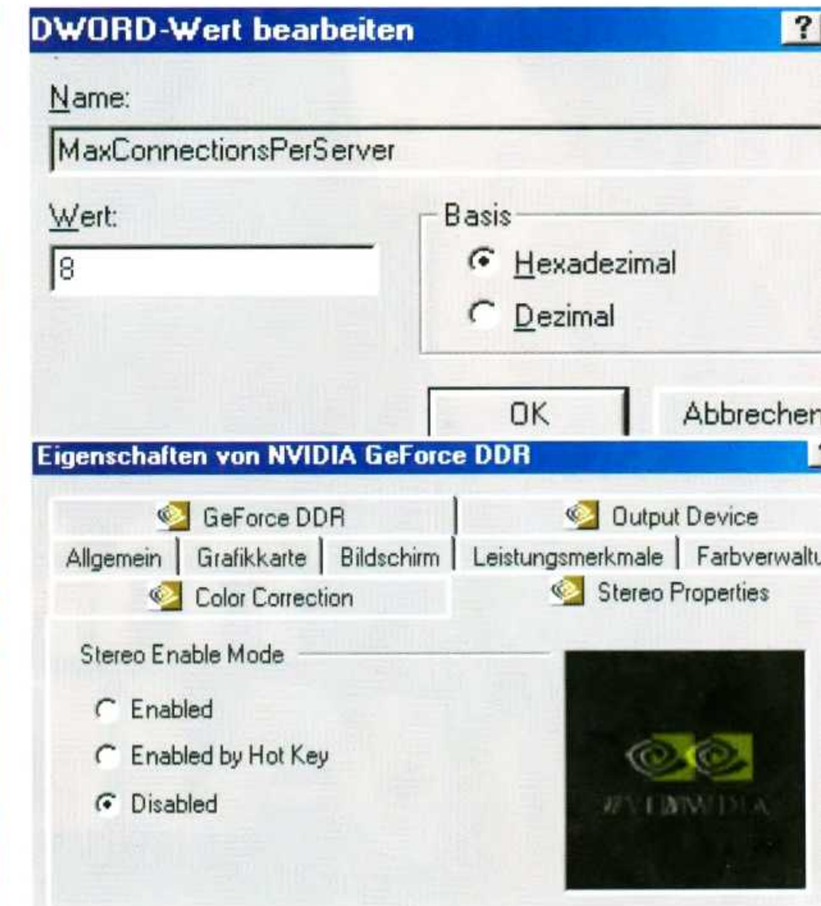
Sie kennen sicher das bequeme „Senden an"-Menü, das sich mit der rechten Maustaste aufrufen lässt. Ohne langes Herumklicken kopieren Sie somit zum Beispiel Dateien. Um diese Einträge ziemlich einfach zu editieren, öffnen Sie den Ordner „C:\Windows\SendTo". Als Windows-2000-Anwender müssen Sie das Verzeichnis „C:\Dokumente und Einstellungen\Administrator" oder „\All User" oder „\<Ihr Benutzername>" öffnen. Der Ordner ist eventuell als versteckt definiert, so dass Sie über den Befehl „Extras" – „Ordneroption" die Anzeige von versteckten Dateien aktivieren müssen, um eigene Einträge hinzuzufügen. Nun erstellen Sie neue Verknüpfungen in diesem Ordner, die unter „Senden an" erscheinen.

TIPP #5

Mehr Downloadfenster

Der Internet Explorer 4 und 5.x lässt nicht mehr als zwei Downloads von einem Server zu. Sie können das Problem allerdings lösen: Starten Sie zunächst wie in Tipp #1 beschrieben „regedit". Öffnen Sie den Schlüssel „HKEY_CURRENT_USER\Sofware\Microsoft\Windows\CurrentVersion\InternetSettings" und erstellen Sie per Rechtsklick den DWord-Eintrag „MaxConnectionsPerServer" für HTTP 1.1 und „MaxConnectionsPer1_0Server" für HTTP 1.1. Anschließend setzen Sie die Werte der DWord-Einträge beispielsweise auf 8. Nach einem Neustart können Sie nun acht Downloads von einem Server starten.

VERSTECKT Oben sehen Sie, wie Sie in der Registry die maximale Anzahl der Downloads auf acht heraufstellen. Darunter befindet sich die Registerkarte, in der Sie die Einstellungen für Ihre 3D-Brille verändern können.



Peinliches **Mainboard-Problem**

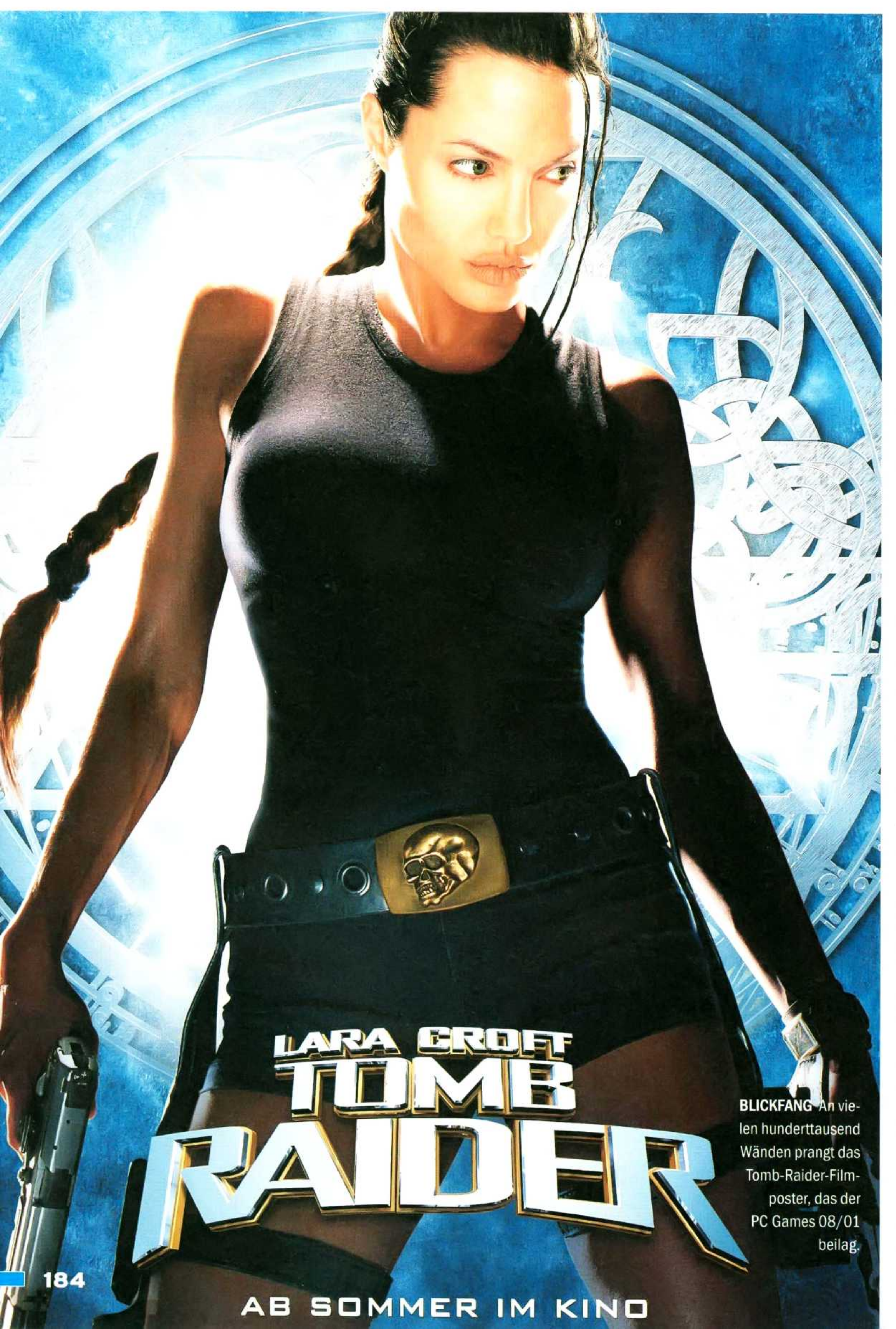
Wenn Sie Probleme mit dem System-Neustart haben, kann das am Mainboard liegen.

Der Bug macht sich auf einigen KT133A-Mainboards bei einem Front-Side-Bus von 133 MHz bemerkbar. Er tritt nur bei Northbridge-Chips mit dem Produktcode 1EA0 und 1EA4 auf. Der Fehler zeigt sich, wenn Sie einen Warmstart mit „Strg" - „Alt" - „Entf" durchführen: Der Monitor kann schwarz bleiben, der Rechner muss durch Ausschalten oder einen Kaltstart wieder zum Leben erweckt werden. Mainboard-Hersteller MSI schlägt vor, die I/O-Spannung von 3,3 auf 3,45 Volt im BIOS zu erhöhen. Nach Angaben von VIA ist nur ein kleiner Teil der Bausteine mit dem Code 1EA0 und 1EA4 von dem Bug betroffen, die Schuld liege bei den Board-Herstellern. Asus-Mainboards sind von diesem Problem nicht betroffen.



PROBLEMKIND Dieser Chip ist eventuell für die Probleme beim Neustart verantwortlich.

Leser fragen, PC Games antwortet



BLICKFANG An vielen hunderttausend Wänden prangt das Tomb-Raider-Filmposter, das der PC Games 08/01 beilag.

Tomb-Raider-Poster

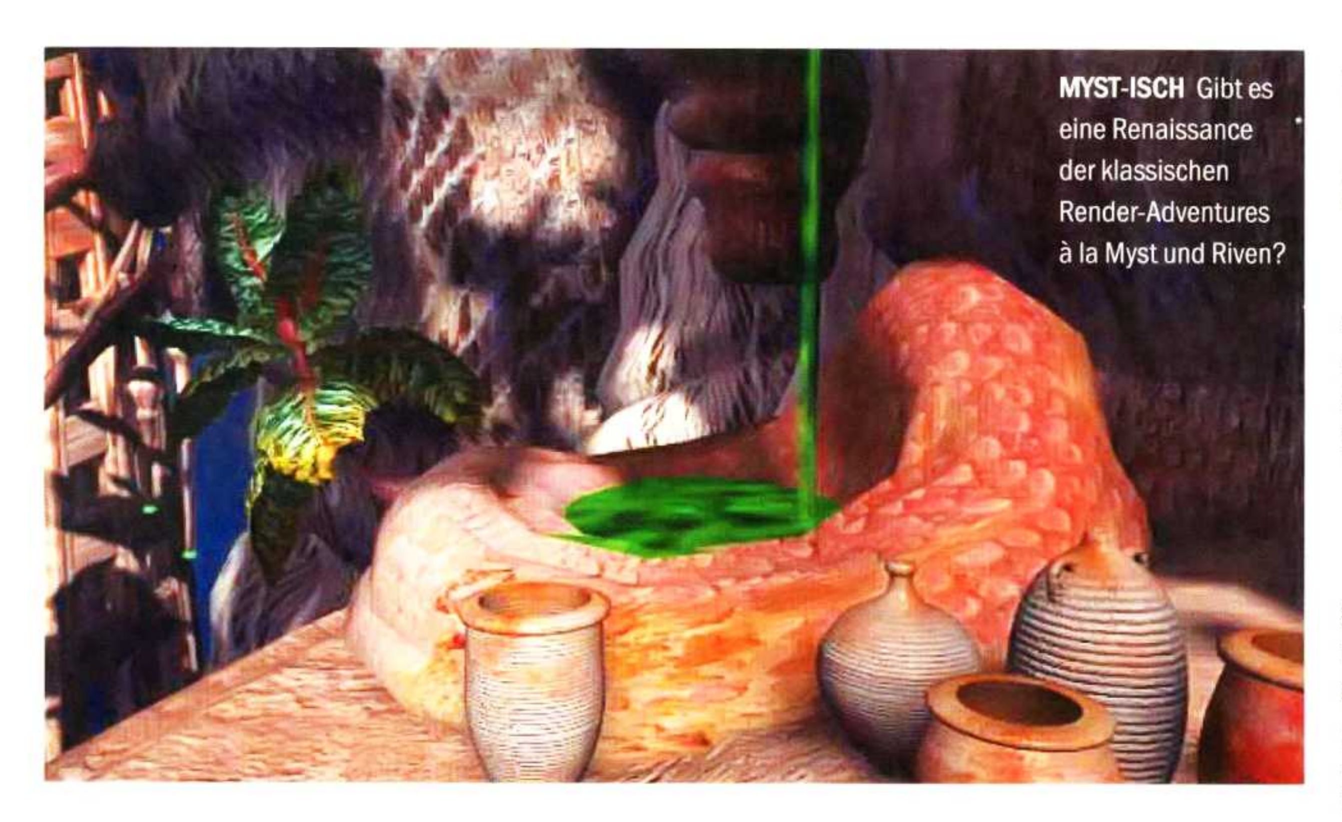
Tausend Dank für das Lara-Croft-Poster. Ich hab schon unzählige Spielezeitschriften gelesen und ebenso viele beigelegte Poster erhalten, aber eures ist das ERSTE auf dem kein 3x3 m großes Logo der Zeitschrift ist. Endlich mal ein Poster, das man sich auch aufhängen kann. ANDREAS CLEMENZ, PER E-MAIL

Verdammt nochmal, wo ist das Lara-Poster??? Ich hab da so einen Verdacht als meine PC GAMES heute kam, war sie offen!!!! Nicht nur, dass sie zu spät kam!!! NEIN!!!!!!!!! Die Pappverpackung war offen und kein Poster!!!!! MJW, PER E-MAIL

Leider muss ich mich heute zum ersten Mal über die PC Games beschweren. Als Abonnent erwartet man doch eine etwas bevorzugte Behandlung. Auf dem Cover wird großartig das A2-Poster des ***Tomb Raider****-Films angekündigt, aber selbst nach dreimaligem Durchblättern war dieses Poster nicht zu finden. Ich bin ja normalerweise kein Fan von Postern, aber ein Bild mit Angelina Jolie darf man sich nicht entgehen lassen ;-)* BERND MOSER, PER E-MAIL

Da das Poster maschinell jedem einzelnen Heft beigelegt wird, kann es schon mal vorkommen, dass einzelne Ausgaben „durchrutschen“. Das lässt sich leider bei Beilagen dieser Art nicht völlig vermeiden. Zudem verschwinden manche Poster im Zeitschriftenhandel auf mysteriöse Weise. Wer sein Poster vermisst, kann es selbstverständlich kostenlos bei PC Games anfordern (Anschrift siehe Impressum). In 99,99 % aller Hefte waren die Poster allerdings enthalten.

Vielen Dank, PC Games!!! In nur 7 Tagen habt ihr mir das Poster zugeschickt – wunderbar! Ihr seid halt doch die Besten! STEPHAN SLEIDECK, PER E-MAIL



MYST-ISCH Gibt es eine Renaissance der klassischen Render-Adventures à la Myst und Riven?

Super von euch. Gerade ist das Poster zugeschickt worden. Hab mich echt gefreut. Danke noch mal für diese schnelle und unkomplizierte Lösung
OLIVER KLEIN, PER E-MAIL

Der Myst-Haufen

Muss schon sagen, hat mir überhaupt nicht gefallen, der Kommentar über den „MYSThaufen". Ich denke nicht, dass die Leute ***Myst*** *nur gekauft haben, weil das Spiel auf einer CD-ROM war. Die Leute (es waren über zwei Millionen) haben das Spiel gekauft, weil es gut war und immer noch ist. Wenn du dir über zehn Ecken einen Knoten ins Hirn denken musstest, dann bist du wohl in der Abenteuer-Abteilung falsch. Die Rätsel sind schwer, aber logisch und mithilfe eines Stiftes und einem Blatt Papier, wo man sich Notizen macht, durchaus schnell zu lösen. Und wenn keiner nach einer Fortsetzung gerufen hätte, dann gäbe es ganz gewiss nicht den zweiten und dritten Teil. Außerdem wollen wir die gut durchdachte Story nicht vergessen.*
FLORIAN WIEGANDT, PER E-MAIL

Die Render-Adventures haben ihre besten Zeiten hinter sich: ***Myst, 7th Guest*** und ***The 11th Hour*** waren seinerzeit aufgrund ihrer Grafik revolutionär, doch in der Zwischenzeit ist die Zeit nicht stehen geblieben – andere Genres haben sich weiter entwickelt. Bereits ***Riven*** (also ***Myst 2***) blieb hinter den Erwartungen zurück. Der Erfolg von ***Myst 3***, das in den USA gut gestartet ist, wird zeigen, inwieweit diese Spezies in Deutschland noch Zukunft hat.

PC Games 08/01

Ich habe natürlich schon die neueste PC-Games-Ausgabe und finde, dass sie die beste Zeitschrift aller Zeiten ist und bleibt! Die ***Max Payne****-Titelstory und der* ***Lord of Destruction****-Test sind meiner Meinung nach die Highlights des Heftes. Aber auch* ***Der Industriegigant 2*** *gefällt mir seit eurem Preview sehr gut! Dann noch* ***Anno 1503, Résistance, Anachronox, Jedi Outcast, Operation Flashpoint, Wiggles, Aufbauspiele-Report, Die Völker 2****-Test usw. perfektionieren das Ganze noch!*
CARSTEN CZARNECKI, PER E-MAIL

Max Payne

Danke, danke, danke für den ***Max Payne****-Bericht. Endlich hat mal jemand schlüssig erklärt, wie diese Bullet Time funktioniert. Jetzt fehlt nur noch der Test!*
RALPH KAST, MÜLHEIM

Der Artikel von ***Max Payne*** *hat mir sehr gut gefallen! Wird die deutsche Version von* ***Max Payne*** *uncut sein (rotes Blut usw. ...)?*
FLORIAN H., PER E-MAIL

Zunächst kommt die komplett englische Original-Version auf den Markt. Sechs bis acht Wochen später (also frühestens Mitte September) ist mit der deutschen Version zu rechnen – inklusive komplett deutschen Texten und deutscher Sprachausgabe. Untertitel sind daher nicht erforderlich.

Wie entstehen die Videos?

Mit welchem Programm zeichnet ihr eigentlich die Spielszenen (Ausschnitte direkt aus dem Spiel), die ihr in den Spielberichten verwendet, auf? Und wo bekommt man dieses Programm?
KLAUS MEUSBURGER, FELDKIRCH/ÖSTERREICH

Um die bestmögliche Wiedergabequalität zu erreichen, setzen wir eine Hardware-Lösung ein. Das Gerät wird zwischen Grafikkarte und Monitor geschaltet und zeichnet die Bilder auf einem handelsüblichen Mini-DV-Recorder auf. Anschließend kann das Filmmaterial gesichtet und auf der Schnittanlage (wie sie auch im Fernsehbereich genutzt wird) nachbearbeitet werden.

Treffen der Giganten

Endlich wurde mal ein Artikel über die erfolgreichsten Aufbauspiele geschrieben. Eine derartige Ahnengalerie ist längst überfällig gewesen – herzlichen Dank. Ich persönlich gehöre noch zu den 39 %, die mit dem C64 (Brotkiste) begonnen haben (siehe Seite 18). Leider vermisse ich in der Ahnengalerie eine Spieleserie, die für dieses Genre mehr als nur richtungsweisend war. Zwar habt Ihr Sid Meier's ***Railroad Tycoon****, das ich heute übrigens zeitweise immer noch spiele, bedacht,*

GIGANTISCH Elf Klassiker, zehn viel versprechende Neuheiten: Im PC-Games-Special drehte sich alles um Aufbau-Spiele.



Sim City | Railroad Tycoon | Sim City 2000 | Theme Park | Caesar 2 | Die Siedler 2 | Der Industriegigant | Anno 1602 | Rollercoaster Tycoon | Die Sims

1990 1991 1992 1993 1994 1995 1996 1997 1998 1999 2000

Treffen der Gi ganten

Freizeitparks, Großstädte und Karibikinseln haben eins gemeinsam: Sie wollen bebaut werden. PC Games stellt die interessantesten Neuheiten des Aufbau-Genres vor und enthüllt Geheimprojekte!

Geheimprojekte

*nicht aber die **Civilisations**-Linie: **Seven Cities of Gold** (C64), **Heart of Africa** (C64), **Pirates** (C64 + PC), **Civilisation I & II**, **Colonisation** etc. ... Meiner Meinung nach sind diese Programme (zum Teil) in dieser Ahnengalerie unbedingt aufzunehmen, da ohne sie das Aufbau-Genre niemals das wäre, was es heute ist (Dank an Sid!). Auch nicht zu vernachlässigen sind die Aufbauspiele wie **Kaiser**, **Die Hanse** oder **Die Fugger**, die zwar grafisch keine Höhepunkte darstellten, jedoch ein Feuerwerk an Aufbaustrategiespannung darstellten, insbesondere im Multiplayer-Modus. So gesehen ist die Ära Aufbauspiele keine 11, sondern fast 20 (!) Jahre alt – man beachte das Suchtpotenzial –, und dieses Jubiläum ist doch sicher einige Beachtung wert, oder?*

AXEL R., PER E-MAIL

Wiggles zu krass?

***Wiggles**, diese putzigen kleinen Kerlchen, haben mich wirklich interessiert. Wegen der Grafik, dem Gameplay – bis ich eure letzte Ausgabe gelesen haben und mir da ein paar Sachen aufgefallen sind. Ihr schreibt da (nicht wörtlich): knuffiger Look, toughes Game und irgendwie süß: die besaufen sich, prügeln sich, kiffen und vieles mehr. Hallo? Schlimm genug, dass man heute kein Fernsehprogramm einschalten, keinen Kinofilm anschauen und keinen Roman lesen kann, ohne dass überall von ach so coolen, kiffenden Gangs die Rede ist, die tagsüber high sind und Schwächere krankenhausreif prügeln, nein das kommt jetzt auch noch in Computerspielen. Wow, darauf hab ich gewartet, das musste auch unbedingt sein – ein Vorbild für alle Jugendlichen. Nicht genug, dass in meinem Heimatdorf mit gerade einmal 3.000 Einwohnern elfjährige Kinder von dreizehnjährigen Gangs zum Klauen in Supermärkten gezwungen werden (und wenn sie das nicht tun, werden sie ohnmächtig geprügelt) nein, jetzt kommen auch noch die witzigen und süßen Drogenkonsumenten in PC-Spielen! Ja, klar übertreibe ich hier, aber in meinem Heimatdorf geht es wirklich so zu – und in eurer letzten Vorschau habt ihr von Kiffer-Wiggles berichtet. Ist das schön? Ist das nötig? Nein! Was als Nächstes? Bei **Return to Castle Wolfenstein** werden Nazi-Flaggen mitgeliefert, um die Authentizität der heimeligen Bude zu erhöhen? Bei **Doom 3** wird eine echte Waffe mitgeliefert, um die Zombies in unserer Nachbarschaft umzupusten? Es hat doch alles seine Grenzen, oder nicht?*

JENS ADRIAN, PER E-MAIL

Was denken andere Leser: Muss man sich wegen der **Wiggles** Sorgen um Deutschlands Jugend machen?

GeForce 3 schon jetzt?

Also, ich wollte eines loswerden: Dass ich jede Ausgabe von euch kaufe und sehr beeindruckt bin. Macht weiter so. Aber ich hätte auch gleich Fragen:

*1. Was ist jetzt eigentlich mit **Halo** los? Ich weiß, zuerst ist die Xbox-Version dran. Nur, wann kommt jetzt definitiv die PC-Version heraus?*

2. Die zweite Frage bezieht sich auf die GeForce 3: Sollte man schon zugreifen oder nicht? Welche Spiele wird die GeForce 3 unterstützen?

ALEXANDER KLOIBHOFER, PER E-MAIL

Die Xbox-Version von **Halo** soll zum US-Start der Konsole (November) fertig sein; die PC-Fassung erwartet Microsoft für das erste Quartal 2002. Zur GeForce-3-Karte: Die bereits erhältlichen und demnächst erscheinenden GeForce-3-Karten unterstützen selbstverständlich sämtliche Spiele; alle 3D-Spiele profitieren von der Power der Karte. Aber: Noch gibt es kein Spiel, das die Fähigkeiten des Chipsatzes explizit nutzt – selbst **Max Payne** nicht. Das Unterwasser-Spektakel **Aquanox** (erscheint im November) wird als einer der ersten Titel die Features in Anspruch nehmen, aber auch mit Platinen älterer Generationen funktionieren. Erst Spiele wie **Unreal 2, Halo, Doom 3** und **Duke Nukem Forever** greifen auf das Potenzial des Nvidia-Flaggschiffs zurück. Angesichts des (noch) hohen Preises einer GeForce-3-Karte (rund 1.000 Mark) und fehlender Software-Unterstützung drängt sich ein Kauf derzeit nicht auf. Zudem lohnt sich die Anschaffung nur bei Rechnern oberhalb der 800-Megahertz-Klasse. In diesem Zusammenhang verweisen wir auf den großen GeForce-3-Schwerpunkt in Ausgabe 08/2001.

NICHT VON SCHLECHTEN ELTERN Bei aller Niedlichkeit haben es die Wiggles von Innonics faustdick hinter den Ohren.

F1 Racing Championship

*Ich schreibe diese E-Mail, um meinem Unmut Luft zu machen, der das Spiel **F1 Racing Championship** von Ubi Soft betrifft! Ich finde es unmöglich, wie man hier als Kunde regelrecht veralbert wird! Ich warte immer noch auf den schon lägst überfälligen Patch, der die gravierenden Mängel in **F1RC** behebt! Ständig wird der Termin verschoben und als Einzelner hat man überhaupt keine Möglichkeit, etwas an der Situation zu ändern! Ihr als Spielezeitung habt da wesentlich mehr Einfluss und ich wende mich deshalb an euch, um euch zu bitten, die Problematik mal publik zu machen und eventuell dem Hersteller mal das Problem darlegt! Beim Autokauf zum Beispiel bekomme ich auch nicht die Reifen nach sechs Monaten nachgeliefert. Klar, ein paar kleinere Bugs sind nicht zu vermeiden und das verstehe ich auch, aber was Ubi Soft abzieht, ist nicht mehr vertretbar!*

ENRICO PANTEN, PER E-MAIL

Nicht zuletzt deshalb, weil wir selbst viele **F1 Racing Championship**-Piloten in unserem Redaktionsteam haben, stehen wir in permanentem Kontakt mit Ubi Soft. Auch wir wünschen uns nichts sehnlicher als den versprochenen KI-Patch. Der aktuelle Stand der Dinge: Die Veröffentlichung des Updates wurde zum wiederholten Male verschoben, die Entwickler tüfteln immer noch an der optimalen Abstimmung. PC Games bleibt daher bis auf weiteres bei der um zehn Punkte reduzierten Wertung von 80 %.

Einfache Rechnung

INDIANA JONES™ ADVENTURE KIT

DM 29,95*

INDIANA JONES™ and the Last Crusade™

+ INDIANA JONES™ and the FATE of ATLANTIS™

+ INDIANA JONES™ und der TURM VON BABEL™

= INDIANA JONES ADVENTURE KIT

Indiana Jones kehrt zurück in einer fantastischen Adventure-Collection mit den Teilen 3 bis 5. Ein Muss für echte Indy-Fans!

PC Games CLASSICS

Weitere PC Games Classics: DM 29,95* Monkey Island™ Collection DM 39,95* +++ LucasArts Zehn Adventures +++ MTV Sports: Skateboarding +++ DM 49,95* Cultures - Die Entdeckung Vinlands +++ Mercedes-Benz Truck Racing

Erhältlich überall, wo es Computerspiele gibt!

Vertrieb: THQ ENTERTAINMENT GMBH, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

*unverbindliche Preisempfehlung +++ Änderungen und Irrtümer vorbehalten +++ Preise in DM.



ROSSIS RUMPELKAMMER

Wenn man Filme und Computerspiele mag, kommt man nicht umhin, die USA, das Land der begrenzten Unmöglichkeiten, bewundernd anzuerkennen. Sprichwörtlich unerschöpflich erscheinen dort die **Möglichkeiten, Geld zu verdienen** und gänzlich neue Märkte zu erschließen. Aber manchmal komme ich über amerikanischen Erfindergeist doch ganz schön ins Grübeln.

Faszinierende Einblicke werden vertieft auf Seite 189.

PHANTOMSPEICHER

Hallo PC-Games-Team!

Ich habe eine Frage, die wie folgt lautet: Kann ich meinen Speicher im PC vergrößern, ohne dass ich MBs dazukaufe? Bitte schreibt mir so schnell wie möglich zurück. GRUSS MATTHI

Hier gibt es zwei Methoden. Eine, die relativ gut funktioniert, und eine, die ganz schlecht funktioniert. Es ist möglich, mittels finsterer Rituale den so genannten „Phantomspeicher" zu aktivieren, was aber nur bei Vollmond funktioniert, wenn man ein Pentagramm und ausgerissene Beinchen eines kleinen Chips dabeihat. Noch dazu ist es hierbei nötig, die Seele deines Rechners an Microsoft zu verkaufen. Die andere Methode beschränkt sich auf die Installation von Programmen, welche dir mehr Hauptspeicher verschaffen, indem Ressourcen des erweiterten Speichers genutzt werden. Welche Methode nun ganz schlecht funktioniert, musst du selber herausfinden. So richtig raten mag ich dir zu keiner, weil es sich immer nur um Krücken handelt, die in Zeiten, in denen 256 MB schon für 120 bis 140 Mark zu haben sind, eigentlich unsinnig sind.

RÜBENNASE

Hey Rainer,

was ich schon immer mal wissen wollte: Bist du ein Mensch, der viel trinkt? Wie ich darauf komme? Na ja, dein Bild zeigt dich immer mit roter Nase (bestimmt vom Alk) und die Sonnenbrille verdeckt bestimmt deine Augenringe von den durchzechten Nächten.

GRUSS: EUER TREUER LESER MÖBLER

Diese Anspielung betrachte ich als Unverschämtheit. Sei du mal jahraus, jahrein bei jedem Wetter mit dem Motorrad unterwegs – kein Wunder, wenn du da immer einen leichten Schnupfen hast. An die Sonnenbrille hab ich mich aus zwei Gründen gewöhnt. Man kann sich so schön dahinter verstecken und sie schützt die empfindlichen Pupillen vor Einschlägen der Kampfgeschwader mit sechs Beinen – den natürlichen Feinden des Bikers.

VORSCHLAG

Liebe PC Games,

mir kam da gestern Abend so eine geniale Idee. Bei eurem letzten großen Gewinnspiel war ja der Hauptpreis ein Motorrad (war sicher Rossis Idee). Nun bringt das ja nur Erwachsenen etwas, Minderjährige haben davon doch noch nichts. Nun mein Vorschlag: Der Hauptpreis des nächsten großen Gewinnspiels ist ein Besuch in der PC-Games-Redaktion! Was haltet ihr davon? Ich weiß, ihr seid sicher im Stress, das Heft immer pünktlich rauszubringen, aber könnt ihr nicht für einen Tag ein paar Stunden für einen treuen Leser opfern? Ich meine, jeder Leser wünscht sich doch, einmal in seinem Leben die Redakteure seines Lieblingsmagazins persönlich zu treffen (und natürlich auch, kommende Spiele schon anzuspielen). Er kann euch dann über die Schulter gucken und Fragen stellen und wenn er euch doch zu arg auf den Wecker geht, gebt ihm einfach die neueste Testversion von ***Commandos 2****, setzt ihn vor einen Rechner und er wird die ganze Zeit Ruhe geben (nur müsst ihr aufpassen, dass euch nachher nicht entsprechende Testversionen fehlen). Also, was haltet ihr davon? Ich hoffe, dass ihr dies verwirklichen könnt. Bis dahin macht so weiter wie bisher und so weiter ...* MFG. MATZE

Die Idee, ein Motorrad zu verlosen, war nicht meine Idee. Auch andere Menschen haben gute Ideen und mögen Motorräder! Nun zu deinem Vorschlag: Dein Plan stieß bei breiten Teilen der Redaktion (liebes Lektorat: ich meinte tatsächlich „breit" – nicht, wie man vorschnell, weil gebräuchlich, annehmen könnte, „weit", da es sich hierbei ausschließlich um mich handelte!) auf Ablehnung. Solch eine Aktion benötigt natürlich eine gewisse Zeit der Vorbereitung, die ich dringend in Anspruch nehmen müsste, um die Falltüre zu ölen, mein Büro zu verbarrikadieren, die Fluchttunnel wieder gangbar zu machen und tausend andere Kleinigkeiten, die in ihrer Summe sehr zeitaufwendig sind. Von heute auf morgen ist das natürlich nicht machbar. Zudem bin ich ja eigentlich auch der Meinung, dass solch ein Besuch grausam uninteressant wäre. Bei unseren Redaktionsräumen handelt es sich um stinknormale Büros mit stinknormalen Menschen, wie sie überall anzutreffen sind – von gelegentlichen Schüssen, Schreien und Geräuschen eines Kampfgetümmels hinter verschlossenen Türen einmal abgese-

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

hen. Auch das 2,2 Meter große Alien bei unserem Getränkeautomaten gehört zu einer normalen Büroausstattung, ebenso wie die 14 Hochleistungskaffeemaschinen und deren rot glühende Starkstromzuleitung sowie einige ausgebrannte PCs und gelegentliche Bissspuren in den Schreibtischen. Du wirst nichts finden, was du nicht auch in anderen Bürogebäuden finden würdest – abgesehen vielleicht von den Groupies im Hof, die ständig irgendwelche Bestandteile ihrer Unterbekleidung in die geöffneten Fenster werfen und dabei „Floooriiiiaaan" kreischen. Aber auch daran gewöhnt man sich schnell, zumal sie der Zuruf „RR kommt" für Stunden verscheuchen kann. Und wann sollte dieser Besuch stattfinden? Bei Vollmond ist es nicht möglich, weil bei Vollmond nie Besucher in meine Nähe gelassen werden, es sei denn, sie kennen den Trick mit den Silberkugeln. Vorsichtig muss man auch in allen anderen Nächten sein, da die neue „Frisur" unseres Rüdiger im Dunkeln zu leuchten pflegt und den Unvorbereiteten zu Tode erschrecken kann. Eigentlich kann sie das tagsüber auch, aber des Nächtens ist dieser Effekt besonders augenfällig. Vormittags wäre ein Besuch ganz schlecht, weil wir für heile Knochen unserer Gäste nicht garantieren können, wenn sie zwischen die Kaffeemaschinen und die anstürmenden Horden geraten. An Wochenenden wäre es auch nicht ratsam, weil die einzelnen Büros entweder nicht besetzt sind oder deren Insassen etwas gereizt reagieren könnten. Rohes Fleisch vorzuwerfen, funktioniert nicht immer! Gegen 17 Uhr verscheuchen wir immer die Groupies und ab 20 Uhr haben manche von uns Freigang. Du siehst, lieber Matze, wir machen uns durchaus ernsthafte Gedanken zu deinem Vorschlag und halten dich auf dem Laufenden.

SCHWALL UND RAUCH

Hallo Rossi!

Du hast in der letzten Ausgabe geschrieben, dass du dich in den Händen einer Organisation namens IKEA befindest. Dem kann ich nicht zustimmen, da ich selbst zu der obigen Organisation gehöre. Ich glaube eher, du befindest dich in Händen der Verbrecherorganisation NIKE (NIchtraucherKomiteE). Weshalb diese dich gefangen hält, müsste dir eigentlich klar sein. Hab ich die schreckliche Wahrheit um deine Person erfahren?

INFERNAL RAVEN

Oha – da bringen wir aber einiges durcheinander! Die Organisation „NIKE" ist schon per definitionem (Nikotin Ist Kein Ekel) besonders raucherfreundlich eingestellt. Mich gefangen zu halten, ist auch kein allzu leichtes Unterfangen, da ich wie Spider-Man die vom Nikotin klebrigen Wände hochklettern kann und die Schwaden über meinem Aufenthaltsort von jedem Satelliten beobachtet werden können. Den unsäglichen Inhalt meiner Lunge vermag ein handelsüblicher Geigerzähler auf 13 Kilometer Entfernung zu orten. Mich wegen meines nikotintechnischen Konsumverhaltens einzukerkern, wäre auch sozial verantwortungslos: Scharen von Kindern würden ausgesetzt werden, weil sich Mitarbeiter einer französischen Tabakfirma den Kindersegen nicht mehr leisten könnten. Hunderte von Franzosen gerieten in unverschuldete Armut und wären gezwungen, ihren Lebensunterhalt durch den Diebstahl von Damenhandtaschen zu bestreiten. Und? Kannst du morgens noch in den Spiegel sehen? Was haben dir diese armen Kinder getan? Und deine Freundin wird dich eh verlassen, weil du frauenfeindlich bist und ihr ihre Handtasche nicht gönnst.

BIG DIET

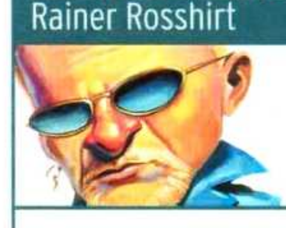
Nun mal eine Frage in eigener Sache. Was hältst du von Big Diet? Wenn du leicht Übergewicht hast, äh, besser gesagt, dich zu schnell bewegst, wäre es doch eine gute Idee, dich bei der nächsten Runde (ja, es gibt garantiert noch mal zwei Staffeln) von Big Diet anzumelden. Es hört sich eigentlich gut an: Innerhalb von ein paar Wochen einige Kilos abnehmen (wenn man zunimmt, ist es ja auch nicht sehr schlimm), berühmt werden (na ja, das bist du ja heute schon) und – wenn es gut läuft – vielleicht auch noch eine CD aufnehmen. Dieser Vorschlag kam eigentlich nur, weil ich dich endlich mal sehen möchte, denn du kannst ja nicht immer mit einer Tüte über dem Kopf herumlaufen. Es wäre auch mal ziemlich nett, wenn du ein paar Haushaltstipps zum Thema „Abnehmen, um langsamer laufen zu können" schreiben könntest.

IN FREUDIGER ERWARTUNG, STEFFEN SCHUMACHER

Da ich nicht übergewichtig bin, sondern höchstens untergroß und mich einen Tick zu schnell bewege, habe ich in solch einer Show eigentlich nichts zu suchen. Ich will ja jetzt niemandem zu nahe treten, kann mir aber folgende Bemerkung nicht verkneifen: Obwohl ich berühmt für meine Geldgier bin (die eigentlich nur aus der hartnäckigen Boshaftigkeit meines Vermieters resultiert, der auf Begleichung der offenen Miete besteht), gibt es doch einige Dinge, die nicht einmal ich für Geld tun würde. Ein Auftritt in besagter Show steht dabei ganz

RAINERS EINSICHTEN

Rainer Rosshirt



Einer Sache auf den Grund zu gehen, gewinnt einen gänzlich neuen Aspekt.

Dass wir alle einmal sterben müssen und daraus ein gutes Geschäft zu machen ist, hat sich natürlich auch in den USA herumgesprochen. Wem das klassische „Eingepflanzt-werden" zu langweilig ist, für den wurde dort etwas „Neues" kreiert. „Eternal Reef" bietet an, die Asche des Verstorbenen mit einigen Kubikmetern Beton zu vermischen, einen großen Würfel mit einigen Löchern daraus zu formen und vor der Küste Floridas als Refugium für heimatlose Fische zu versenken. Für lächerliche 3.000 Dollar erhält der Klotz noch eine Messingplakette, damit die Fischlein auch wissen, bei wem sie sich bedanken müssen. Diese Aktion hat aber auch einen eklatanten Nachteil: Ist es in USA nicht ebenso Sitte, bisweilen die letzte Ruhestätte lieber Verwandter zu besuchen? In diesem Fall geht das natürlich nur, wenn man seefest ist, weil unbeabsichtigtes „Fischefüttern" doch ein wenig die feierliche Stimmung durch üble Gerüche und ebensolche Geräusche verderben kann. Und was soll daran bitteschön neu sein? Jeder, der **Gangsters** aufmerksam gespielt oder den **Paten** gesehen hat, sollte wissen, dass italienische Organisationen diese Methode schon seit Generationen kennen. Neu daran sind nur die Löcher und das Namensschild. Darüber hinaus war wesentlicher Bestandteil solcher Aktionen ja, die Spuren tunlichst zu verwischen. Aus Gründen der Rationalisierung musste hierbei auch der Verstorbene nicht eingeäschert werden und nicht mal vorher versterben.

ROSSIS RUMPELKAMMER

R. Rossi

oben auf der Liste! Jedoch könnte ich mir vorstellen, dabei tatsächlich abzunehmen, weil schon die Vorstellung, Frau Elvers live zu treffen, mein Frühstück heftig nach Freiheit rufen lässt. Ist deine Frage, was ich von „Big Diet" halte, damit beantwortet? Was mich jedoch zugegebenermaßen an der Sache reizen könnte, wäre es, mit einigen Freunden eine Grillparty zu feiern. Vor den Mauern und in Riechweite dieser Veranstaltung. Zum krönenden Abschluss könnte man Spareribs, Bratwürste, Krapfen, Donuts und andere Leckereien über die Mauer werfen und sich sicherlich viele Freunde machen.

LÄNGENFRAGE

Hi Rainer,

in letzter Zeit fällt mir immer wieder auf, dass eure Zeitschrift immer kürzer wird. Liegt das am Wetter? CU AUDIH

Zuerst mochte ich es ja nicht glauben, habe dann aber dennoch nachgemessen und vor Entsetzen geschüttelt feststellen müssen, dass du Recht hast. Die Ausgabe 08/01 ist mit ihren 294,8 mm im Vergleich mit der Nummer 01/01 und ihren stolzen 295,1 mm tatsächlich merklich kürzer geworden, was mich in große Verwirrung stürzte, da mich mein alter Physiklehrer immer glauben machen wollte, dass sich Stoffe bei Wärme ausdehnen und bei Kälte zusammenziehen. Handelt es sich also bei der PCG um ein temperaturrekursives Material? Tagelanges Nachforschen meinerseits erbrachte nichts weiter als eine Bemerkung meines Vorgesetzten, die ich aus Gründen des Jugendschutzes hier nicht wiedergeben kann. Solltest du mit „Kürze" jedoch den Seitenumfang gemeint haben, kann ich nur schamesrot zugeben, dass die Ausgabe 08 (194 Seiten) im Vergleich zu der Ausgabe 03 (202) Seiten tatsächlich einen Tick weniger Umfang hat (leider ganz im Gegensatz zu mir). Dies ist nun keineswegs in mangelnder Arbeitsbereitschaft unsererseits begründet, sondern liegt schlicht an der Jahreszeit. Im Sommer ist in der Branche allgemein etwas weniger los, da der geneigte Kunde sein mühsam verdientes Geld sehr viel lieber in Urlaub, Freibad, Eiscreme, luftige Kleidung oder Herztropfen wegen luftiger Kleidung investiert als in Computerspiele.

GESUNDHEITSFRAGE

Hi Rainer!

Wie aus den letzten PC-Games-Ausgaben ersichtlich ist, bist du Raucher und womöglich auch andere diverse Personen der PC-Games-Redaktion. Nun befürchte ich, dass ich euch demnächst nur noch als Bestandteil einer Teerstraße vorfinden werde und dass meine PC-Games-Ausgaben von untalentierten Redakteuren geschrieben werden müssen. Sag mir, muss ich Angst haben, dass die PC Games sich selbst vernichtet? BLOODY NOSE

Leider muss ich gestehen, dass mich dein Vorwurf trifft. Immer wieder musste ich von euch und diversen Publikationen lesen, wie schädlich das Rauchen ist. Meine Zigaretten mochten mir deswegen an manchen Tagen gar nicht schmecken und mir ging es stellenweise wirklich schlecht. Also habe ich kurzerhand damit aufgehört – und siehe da, schon sehr bald ging es mir viel, viel besser. Natürlich habe ich nicht mit dem Rauchen aufgehört, sondern mit dem Lesen derartiger Mails und Artikel. Liebe Kinder: Nur weil der böse, dumme Onkel raucht, müsst ihr es ihm natürlich nicht nachmachen! Finger weg von diesen Dingern, wenn ihr weiterhin wachsen wollt. Sonst steht ihr eines Tages aufrecht unter eurem Schreibtisch.

BELGIEN

Hallo Rainer,

ich will mir bei dir das Herz ausschütten: Warum mögt ihr Belgien nicht? Ich kann weder auf eurer Homepage Belgien in mein Profil eingeben noch kann ich ein Probe-Abo hierhin schicken lassen. Eine Mail an die Gestalter eurer Homepage war ohne Erfolg. Glauben die denn, wir sprechen hier kein Deutsch? Viele, die ich kenne, kaufen die PC Games, weil sie einfach SUPER ist (schleim). Gut, in unseren niederländischen und französischen Heften gibt's die indizierten Game-Demos. Also, BITTE, vergesst uns nicht. Tritt denen in der Redaktion mal kräftig auf die Füße: Wir Belgier brauchen die PC Games! Danke. ANNIKA SARAH

Ich bin erschüttert! Wie kannst du uns unterschwellig unterstellen, belgienfeindlich zu sein? Wir lieben Belgien! Brüssel ist eine der Metropolen Europas, euer kleiner Stehpinkler leuchtendes Vorbild für die letzten echten Männer, eure Pralinen genießen Weltrum, euer Kirschbier ist (nachdem man den ersten Schock überwunden hat) unwiderstehlich und eure Billardspieler sind bekanntlich die besten der Welt. An so manchen Abenden stoßen wir mit einigen Fläschchen „Schamay" an und unsere Gesichter leuchten vor Stolz, auch im schönen Königreich Belgien treue Leser zu haben. Leider seid ihr unter unseren Abonnenten eine zwar geschätzte, aber kleine Minderheit. Denk nun nicht, wir hätten etwas gegen Minderheiten – im Gegenteil! Wenn ihr ein Probe-Abo haben wollt, könnt ihr das natürlich liebend gerne bekommen. Ihr braucht uns dazu nur eine kleine Mail zu schreiben, was uns immer besonders freut, weil wir die Gelegenheit bekommen, euch noch besser kennen zu lernen. Wer kein Internet hat, kann uns natürlich auch schreiben, weil die Briefmarkensammler unter uns immer vor Freude schier ausrasten, wenn sie endlich mal wieder eine belgische Marke bekommen.

BAYERISCH

Hallo Rainer!

In der Ausgabe 08/2001 ging es um die richtige Schreibweise des Wortes „bayrisch".

An dieser Stelle warf sich bei mir allerdings die Frage auf, ob jemand aus dem schönen Bayern, welches meiner Meinung nach eh zu Österreich gehört, überhaupt das Recht hat, an den allumfassenden „Bairischkenntnissen" des einzig wahren Yetis der Spieleszene zu zweifeln. Ich freu mich jetzt schon auf die ersten Anschläge der „Bayerischen Volksfront". MFG, PHIL

Wo sind meine Herztropfen? Nach deiner Mail benötigte ich drei Stunden intensives Ikebana für Choleriker, um mein Tao wieder in Einklang mit meiner bayerischen Seele zu bekommen. Bayern gehört zu Österreich? Bayern sind die Urform, aus denen die Österreicher einst mutierten! Sozusagen nachträglich hinzugekommenes Gemüse in der bayerischen Ursuppe!

PSIONIK-VERSTÄRKER?
NEURO-CONVERTER?
TRANSMISSION-BUG?



GAME ON! ENTSCHLÜSSELT*. UND ZEIGT IHNEN, WAS SIE IN DER WELT DES ELECTRONIC ENTERTAINMENT WIRKLICH WEITERBRINGT. GAME ON! – DAS ERSTE ERWACHSENE SPIELEMAGAZIN.

*Psionik-Verstärker aus „System Shock 2“

ideenhaus nürnberg

IMPRESSUM

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

IHRE ANSPRECHPARTNER

Chefredaktion (V.i.S.d.P.)
Fragen, Anregungen, Kritik und Wünsche rund ums Heft:
chefredaktion@pcgames.de


Petra Maueröder [pm@pcgames.de] Strategie
Kennt alles, spielt vieles: Wo kleine Siedler große Schlachten schlagen oder sich GDI-Streitkräfte mit den Nod-Brüdern balgen, fühlt sich die Expertin für Strategisches und Taktisches am wohlsten.


Florian Stangl [fs@pcgames.de] Sport, Action
Wacht neben einem Eishockey-Schläger auf, verbringt die Mittagspause mit **Need for Speed** und putzt abends seinen Raketenwerfer. Der Stanglnator stört sich auch nicht an nörgelnden PR-Managern.

Redaktion
Wenn Sie Fragen oder Anmerkungen zu einzelnen Artikeln haben, dann können Sie sich direkt an die jeweiligen Redakteure wenden:


Daniel Kreiss [dk@pcgames.de] Abenteuer, Action
Seit Jahren räumt er Britannia auf, verbessert sein Charisma und kennt jeden Baum an der Schwertküste mit Vornamen. Abenteurer Kreiss behauptet von sich, jedes Rededuell mit Piraten zu gewinnen.


Georg Valtin [gv@pcgames.de] Abenteuer, Sport
Unser Schorsch hat ein Herz, groß wie ein Basketball. Kein Wunder, dass er jeden anknurrt, der ihm die Testversion von **NBA Live** wegschnappen will – außer er wird durch gute Rollenspiele besänftigt.


Sascha Gliss [sg@pcgames.de] Simulation, Sport
Tausendsassa Gliss tanzt gerne auf allen Hochzeiten und bekommt nur bei öden Wirtschaftssimulationen Schweißausbrüche. Setzt man ihn vor eine Online-Flugsimulation, vergisst er alles um sich herum.


Rüdiger Steidle [rs@pcgames.de] Strategie, Action
Unser Nachwuchs-Napoleon kennt Spiele, die andere nicht mal buchstabieren können. Der Hardcore-Stratege ist aber nicht betriebsblind, sondern fliegt mit Sascha um die Wette oder ballert wild um sich.


Thomas Weiß [tw@pcgames.de] Abenteuer, Action
Verputzt Zergs zum Frühstück, schubst Terraner in tiefe Krater und röstet Protoss über dem Lagerfeuer. Wenn sich unser Rambo Thomas in **Unreal Tournament** ausgetobt hat, löst er mit der Maus Puzzles.


Rainer Rosshirt [rossi@pcgames.de] Leserbriefe
Der einzig wahre Yeti der Spieleszene existiert wirklich: Seit Anbeginn der PC Games hilft der Leserbriefonkel verzweifelten Lesern, erschreckt kleine Kinder und bringt den TÜV Bayern zur Verzweiflung.

Fragen und Anregungen zur Heft-CD/-DVD

Jürgen Melzer (Leitung) [cd@pcgames.de]

Redaktion CD: Bernhard Meiler, Jasmin Sen

Fragen und Anregungen zu den Videos

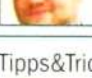
Klaus Rohrhuber [kr@pcgames.de]

Fragen zu Hardware-Tests

Bernd Holtmann [hardware@pcgames.de]

Fragen zu Testcenter und Benchmarks

Sascha Pilling [technik@pcgames.de]

Fragen, Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website

Stefan Bringewatt [sb@pcgames.de]

Tipps&Tricks-Einsendungen (Kurztipps, Komplettlösungen etc.)

Florian Weidhase (Leitung) [tipps@pcgames.de]
Telefax: 0911-2872-200

Redaktion Tipps & Tricks: Silke Menne, Stefan Weiß, Lars Theune

Textchef: Michael Ploog
Lektorat: Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Schötz, Claudia Brose
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Petra Dittrich-Hübner, Carola Giese, Gisela Müller
Titelgestaltung: Gisela Müller
Bildredaktion: Albert Kraus,

VORSTAND
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.

Urheberrecht: Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

ANZEIGENKONTAKT
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 911/28 72 340
Fax: +49 - 911/28 72 241
E-Mail: info@cms.computec.de
Web: www.ad-the-best.de

Anzeigenleitung gesamt:
Thorsten Szameitat
(V.i.S.d.P.) -141

Anzeigenleitung:


Ina Schubert
-346 (PC Games)


Wolfgang Menne
-144 (PCG Hardware)

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer -140, Anca Stef -345
(anca.stef@cms.computec.de)

Es gelten die Mediadaten Nr. 14 vom 01.10.2000
COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus.

Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Anja Krauß, Anschrift siehe oben.

VERLAG
Computec Media AG, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Verlags- und Geschäftsleitung:
Rainer Kube
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung: Martin Closmann
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeanette Haag

VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb

ABONNEMENT
PC Games kostet im Abonnement mit CD-ROM oder DVD DM 114,- (Ausland DM 138,-).
Zusätzlich mit Vollversion DM 204,-

Kundenservice:
Computec Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882, Fax: -5277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD öS 900,-
PC Games DVD öS 900,-
PC Games Plus öS 1.435,-

DRUCK
heckel GmbH, ein Unternehmen der Schlott-Sebaldus-Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games CD
ISSN 0947-7810 VKZ B12782
PC Games Plus
ISSN 1432-248x VKZ B41783
PC Games Magazin
ISSN 0946-6304 VKZ B83361
PC Games DVD
ISSN 1616-6914 VKZ B50713

Fragen zum Abo (neues Abo, Änderungen von Adresse oder Bankverbindung, Umstellung von CD auf DVD etc.)
computec.abo@pvz.de

INSERENTEN

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg




Verbreitete Auflage 1. Quartal 2001 239.409 Exemplare

Ermittelte Reichweite 860.000 Leser

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats September?

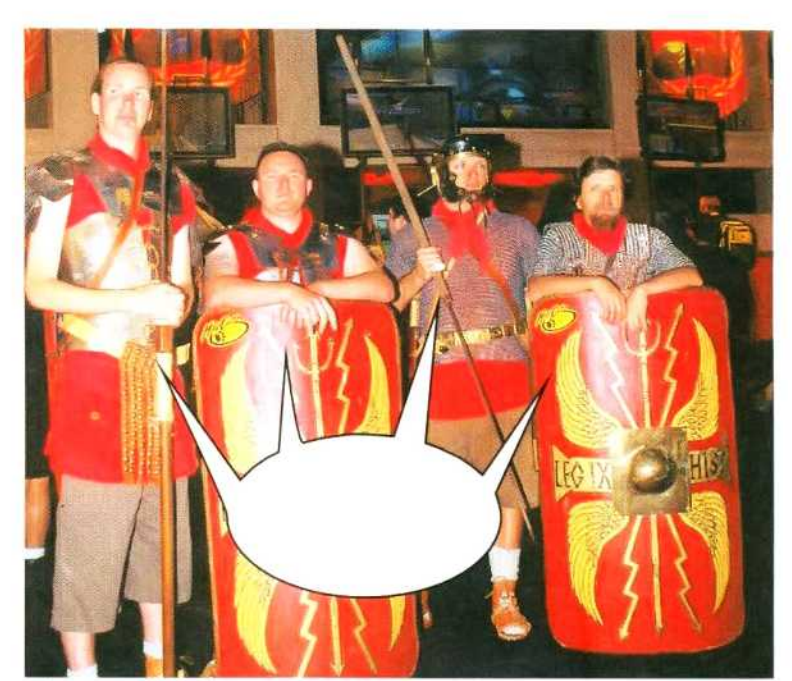


HOCH SOLL ER LEBEN g.o.d.-Oberhaupt Mike Wilson bei seinem E3-„Rundgang".

Michael Kruschniewitz aus Recklinghausen war es, der die wahre Identität von g.o.d.-Chef Mike Wilson (verantwortlich für **Max Payne, Tropico, Duke Nukem Forever** etc.) enthüllte. Dafür belohnen wir ihn mit einem dicken Spielepaket, das mit handverlesenen Neuerscheinungen und Klassikern bestückt wird. Dieser tolle Preis winkt auch in diesem Monat.

Gewinn-Hotline: 0190-08 58 69 (DM 1,21/Minute)
Anschrift: COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss
Roonstraße 21
D-90429 Nürnberg
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de
Website: www.pcgames.de

Teilnahmeschluss: 20. August 2001. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



RÖMERTROPF Nein, das ist keine Szene aus Gladiator 2. Vielmehr bewachen diese Aushilfs-Römer einen Messestand auf der E3 2001.

Am 05. September erscheint die PC Games 10/2001

9 Jahre PC Games

Seit mittlerweile neun Jahren geleiten wir unsere Leser durch den Spieledschungel. Jetzt geht PC Games ins zehnte Jahr seines Bestehens – das wollen wir mit Ihnen feiern. Freuen Sie sich auf viele Überraschungen, exklusive CD-/DVD-Inhalte und vieles mehr!

Commandos 2

Die Sprachaufnahmen sind in vollem Gange, die letzten Fehler werden ausgemerzt, das Handbuch ist in Druck: Untrügliche Anzeichen dafür, dass **Commandos 2** bald im Laden steht. Freuen Sie sich auf den Mega-Test des Taktik-Knüllers!

Warcraft 3

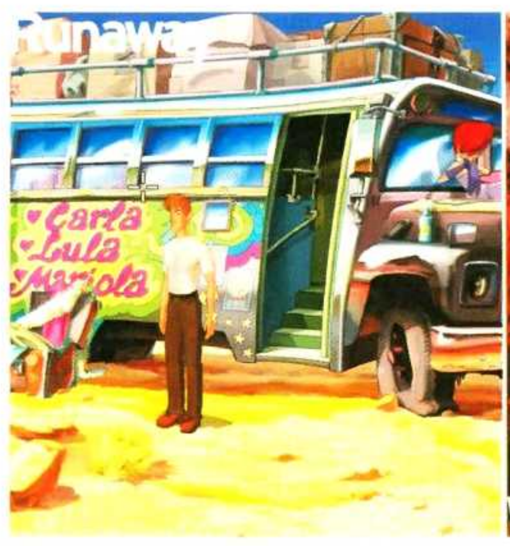
Blizzard lässt sich Zeit – und das ist gut so. Schließlich ist **Warcraft 3** das erste reine 3D-Spiel der Kultfirma, die derzeit mit **Diablo 2: Lord of Destruction** den Action-Rollenspielern kräftig einheizt. In den vergangenen Monaten hat **Warcraft 3** viele Änderungen durchgemacht: Da wurden Kameraperspektiven festgelegt, Einheiten hinzugefügt und manche weggelassen, Missionen ausbaldowert, Zwischensequenzen gerendert und die Steuerung verbessert. Jetzt ist das Echtzeit-Strategiespiel in einem Stadium, in dem alle Features festgezurrt werden – die Blizzard-Entwickler ändern nur noch Kleinigkeiten und optimieren die Spielbarkeit. Derweil Sie diese Zeilen lesen, klicken wir uns bereits durch die prächtigen Fantasy-Welten, bauen Dörfer auf, züchten Superhelden und zeigen den Orks, was eine Harke ist. Was wir dabei erlebt haben, steht in der nächsten Ausgabe von PC Games!

Runaway

Fans der legendären Lucas-Arts-Adventures (**Monkey Island**) atmen auf: Ein spanisches Entwicklerteam lässt die guten alten Zeiten mithilfe modernster Zeichentrick-Grafik wieder aufleben. Wir haben uns für Sie durchgepuzzelt und sagen Ihnen, ob sich der Kauf lohnt.

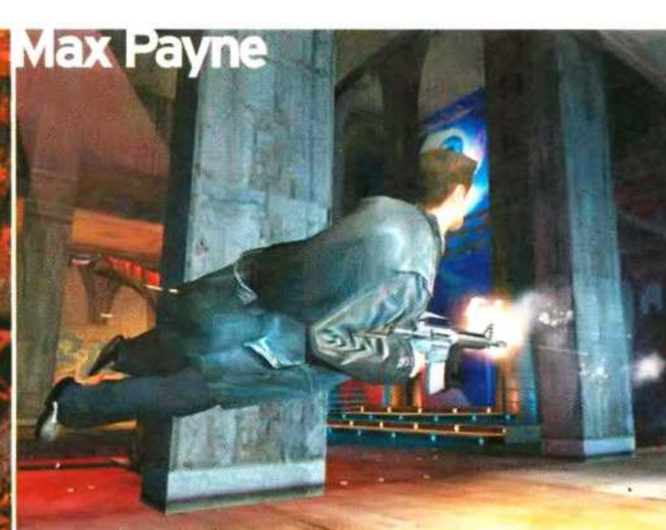
Tipps & Tricks

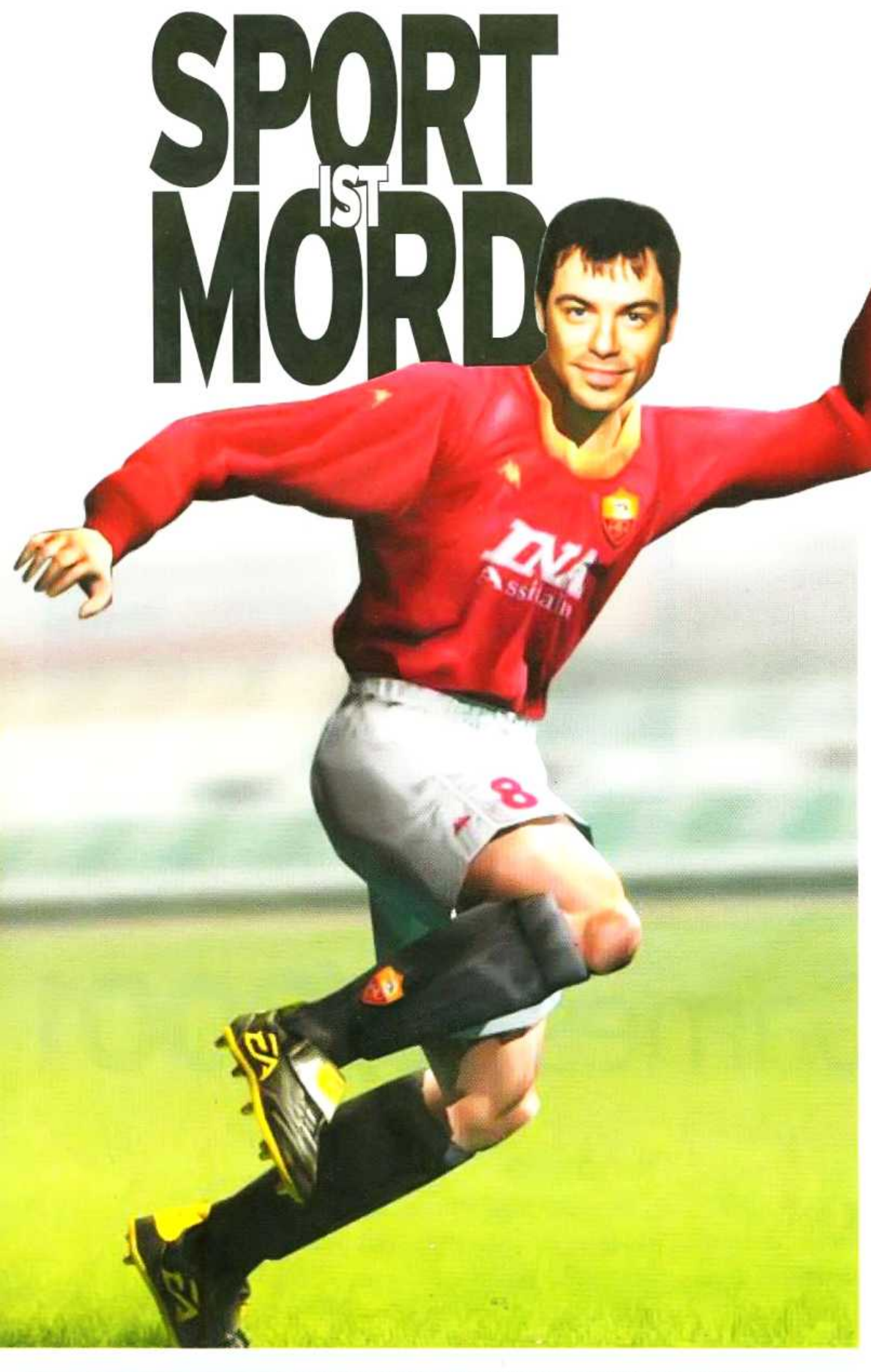
Das PC-Games-Team enthüllt alle Secrets (versteckte Waffen etc.) in **Max Payne** und verrät die finstersten **Lord of Destruction**-Geheimnisse – Tricks, die selbst ausgebuffte Profis verblüffen. Außerdem: das **Baldur's Gate 2**-Add-on gelöst!













Comedy-Superstar Michael Mittermeier schreibt exklusiv für PC Games. Seit dem Riesenerfolg seines Programms **Zapped! Ein TV-Junkie knallt durch** ist er Dauergast in Sendungen wie **7 Tage – 7 Köpfe** oder **Quatsch Comedy Club**. Seine aktuelle CD **Back to Life** schoss bis auf Platz 2 der Charts, seine Tournee-Auftritte sind lange im Voraus ausverkauft. Aktuelle Informationen über Michael Mittermeier und sein Musikprojekt **Mittermeier & Friends** finden Sie unter www.mittermeier.de. Bisherige Folgen von Mittermeier's Lost Level können Sie unter www.pcgames.de nachlesen.

Hallo Zielgruppe!

Ich muss einfach mal wieder was für meine Fitness machen. Sport ist gesund, aber nicht gleich übertreiben. Schumi sieht doch recht gesund aus, deshalb habe ich mich für den Rennsport entschieden. Ich wähle ein Spiel, das klingt wie ein Schlachtruf der Woodstock-Freunde, denen Gras zu sanft war: **Need for Speed**. So ganz versteh ich das ja nicht. Da wird die Promillegrenze auf 0,5 gesenkt, keine Macht den Drogen und so, und dann drückt man mir mit einem Aufruf zum Zudröhnen einen Porsche in die Hand und lässt mich auf den Straßenverkehr los. Was kommt dann als Nächstes? „Need for Exstacy! – Die Zwölfzylinder-Love-Parade"? Und dann noch Anweisungen wie „Um die Todeszone Ihres Controllers zu vergrößern oder zu verkleinern, klicken und ziehen Sie den Kreis in die Mitte der Linie." Was immer damit gemeint ist – das ist mir dann doch zu hart für Frühsport.

Vielleicht doch was Ballorientiertes, aber am liebsten ohne direkten Kontakt. Und da hab ich schon genau das Richtige. Den **Bundesliga Manager X**. Ein Fußballteam leiten, eventuell auch mal ein bisschen mitspielen, das ist es doch. Aber gleich die erste Enttäuschung. Das erfolgreichste deutsche Team spielt nicht mit: die Damennationalmannschaft. Überhaupt Frauen, Fehlanzeige! Dabei wär' das doch eine schöne Sache, mit einer Fußball-Lara Carsten Jancker die Glatze zu polieren. Sidekick ist eben Sidekick. Oder Rhynn statt **ran**, und wenn „Wonti" Wontorra, „Rubi" Rubenbauer und von mir aus auch Heribert Faßbender mal den Kopf verlieren, was soll's.

Aber man ist ja nicht nur Spieler, sondern auch Manager. Aber auch in dem Bereich fehlt mir die gesunde Härte. So à la „der Pate" den Verein regieren. Nicht Michl der Manager will einen Spieler kaufen, nein, Don Michele macht ein Angebot, das man nicht ablehnen kann. Und wer's doch versucht, wacht mit dem Kopf des Vereinsmaskottchens neben sich auf.

Stattdessen: Statistische Analysen, Taktik, Transfer-Status, Kadertraining, Umschulung, also im Prinzip alles außer Auswahl der Unterwäsche. Wobei ich mir sicher bin, dass man einen Patch downloaden kann, der auch das ermöglicht. Hallo, das ist doch völlig unrealistisch, seit wann hat Sport was mit Denken zu tun? Wenn das alles wirklich so kompliziert wäre, hätte Rudi Assauer eine Pommesbude und Uli Hoeneß würde ihm die Würstchen dazu liefern.

Vielleicht sollte ich doch wieder Autorennen fahren, aber was Einfacheres. Und ich bin fündig geworden: **4x4 Evolution**. Also vier mal vier ist 16 und „Evolution" klingt nach Algen und Amphibien, was ungefähr meinem Entwicklungslevel entspricht, was Sportspiele angeht. Und tatsächlich: Entspannt mit drei Fingern zu bedienen, springt man in Autos, mit denen man keinen Parkplatz suchen will, über Hügel, Bahnschranken und Täler, rammt und drängelt und hat dabei das Gefühl, mal wieder was für sich getan zu haben. Es geht doch nichts über sauberen Sport.

Bleibt fit,
euer Michl

Nicht im Spiel
ENTHALTEN!







activisionO2.de

JETZT AUCH FÜR DEN GAME BOY ADVANCE™

MACH DEINEN EIGENEN PROFI ZUR LEGENDE

TONY HAWK IST ZURÜCK! Und dieses Mal hat er neue Profis (Caballero, Koston, Mullen), neue Tricks (Bluntslides, BS/FS Noseslides + Tailslides, Hurricanes, Heelflip Varials, Melon Grabs, Airwalks, Judos etc.) und neue Bearbeitungsmodi (Echtzeit-Skatepark-Editor, Mach-dir-den-Skater) im Gepäck. Bau dir deinen eigenen Skatepark zu Hause und mach Kleinholz daraus. Erstelle deinen eigenen Skater – seinen Style entscheidest du – und trete gegen die echten Profis an. Das neue Skategelände hat es in sich und bei den Videos kann einem schon mal anders werden. Im Karriere-Modus kannst du mit gewonnener Kohle deine Statistiken verbessern. Mit Tony Hawk's Pro Skater 2 skatest du auf einem Niveau, das einst nur wahren Legenden vorbehalten war.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2™

ÜBERSICHT:

2-SPIELER-MODUS
2-Spieler-Modi und Einzelspieler-Karriere-Modus

JEDE MENGE NEUERUNGEN
Neue Tricks, neues Gelände und neue Skater

SKATEPARK-EDITOR
3D-Echtzeit-Skatepark-Editor

Screenshots von der PlayStation®

FEATURING

BURNQUIST / CABALLERO / CAMPBELL / GLIFBERG / HAWK / KOSTON
LASEK / MULLEN / MUSKA / REYNOLDS / ROWLEY / STEAMER / J.THOMAS

DEN COOLEN HIP-HOP- UND PUNK-SOUNDTRACK BRINGT EUCH
RAGE AGAINST THE MACHINE, BAD RELIGION, NAUGHTY BY NATURE UND VIELE MEHR.

Empfohlen von:
skateboard
blond magazine

ACTIVISION O2
SPORTS REVOLUTION
activisionO2.de

PlayStation
Dreamcast
GAME BOY ADVANCE™
PC CD ROM
NEVERSOFT





EIN ANRUF GENÜGT UND DU HAST ES DRAUF: 01 90/86 96 78 31 (3,63 DM/MIN.)

BESTELL-ZEIT UNTER 1 MIN.

MACH DEIN HANDY FIT MIT DEN BESTEN LOGOS, SOUNDS UND BILDMITTEILUNGEN. ZED HAT'S.

NEUE LOGOS

Code	Code	Code
20687	20450	21062
20406	20994	

TOPTEN LOGOS

Code	Code	Code
20879	21139	20279
20227	20993	21046
20946	20001	
20578	21177	

BASICS

Code	Code	Code
20848	21301	21148
20721	20027	20112
21369	20028	21366
20113	20897	21318
20283	21185	20309
20104	21304	20569
30021	21272	20522
21134	21273	20138
20342	21372	20369
20768	20186	20494
20771	21104	20248
21422	20415	20751
21424	20348	20179
21425	20581	20268
20279	20628	20970
21134	20318	20931
20248	21179	20919
20710	20272	21118
20787	20512	20500
20203	20028	20387
20601	20022	20797
20444	20284	21345
21275	21184	21383
20240	21191	20579
20947	20459	20027

Die Logos können von folgenden Handys empfangen werden: Nokia 402, 3210, 3310, 5100, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 7110, 8210, 8250, 8810, 8850, 8890, 9110, 9110i, 9210.

NEUE SOUNDS

Song/Interpret	Code
Clint Eastwood – Gorillaz	10085
DJS – Blank and Jones	10559
On the move – Barthezz	10558
Play – Jennifer Lopez	10570
Sensacion – Eddie Rodriguez	10576

TOPTEN SOUNDS

Song/Interpret	Code
Butterfly – Crazytown	10069
Deutscheland – Verna Bentley	10575
Dickes B – Seeed	10106
Rapstar – Lyroholika	10369
X – Xzibit	10522
Ms. Jackson – Outkast	10318
Over the rainbow – Marusha	10564
10 Rap-Gesetze – Curse	10001
Gravel Pit – Wu-Tang Clan	10179
Freundeskreis – Esperanto	10140

BASICS

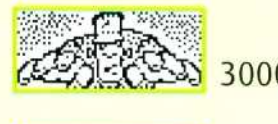
Song/Interpret	Code
911 (LP) – Wyclef Jean feat. Mary J. Blige	10003
Addams Family	10007
Bitter Sweet Symphony – The Verve	10055
Derrick	10104
Die da – Die Fantastischen Vier	10107
Dr. No – aus James Bond	10124
Ei – Nelly Furtado	10569
Fehdehandschuh – Creutzfeld & Jakob	10145
Gipfeltreffen – Das Duale System	10174
Groovejet – Spiller	10184
It Wasn't Me – Shaggy	10242
Manchmal haben Frauen – Die Ärzte	10296
Ole, Ole, Ole – (Fan Thema)	10336
One more time – Daft Punk	10338
Shudden – Def Rhymz	10401
The real slim shady – Eminem	10460
Underberg	10482
Up & Down (Don't fall in love) – Billy More	10484
Whole again – Atomic Kitten	10511
Wie jetzt – Dynamite Deluxe	10516

Die Sounds können von folgenden Handys empfangen werden: Nokia 3210, 3310, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 7110, 8110i, 8210, 8250, 8810, 8850, 8890, 9000i, 9110, 9110i, 9210.

BILDMITTEILUNGEN

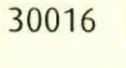
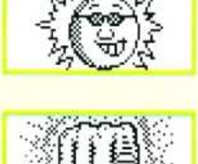
NEU

Jetzt kannst du mit zed Bildmitteilungen an Freunde verschicken.












Code	Code	Code
30008	30058	30033
30016	30050	30003
30021	30057	30025
30015	30049	30029

Die Bildmitteilungen können von folgenden Handys empfangen werden: Nokia 3210, 3310, 6210, 6250, 8210, 8250, 8850.

SO EINFACH GEHT'S:

1. Ruf an: **01 90/86 96 78 31 (3,63 DM/Min.)**.
2. Tipp den 5-stelligen Code ein, der bei der Bestellung deiner Wahl steht.
3. Ein paar Sekunden später ist das Gewünschte (Logo,Sound oderPIC) auf dem Handy – oder als Überraschung bei deinen Freunden.

ODER HOL DIR DEINE ZED-KARTE IM HANDEL






zed hat noch viel mehr drauf: Mehr als 2.000 weitere Logos, Sounds, Services, Games etc. findest du unter **www.zed.de** – dort gibt's auch das einmalige 5-DM-Start-Gut-haben für alle zed-Neulinge. Mit deiner zed-Karte (erhältlich bei Karstadt, Red Zac, Titus, BlueTel, Schaulandt u.a.) bekommst du deine Lieblingslogos und -sounds für nur 1,– DM pro Stück.

zed™